

DRIVECLUB: CARRERAS DE COCHES FOTORREALISTAS PARA PS4

games™

Número 014
5,95 € // Canarias 6,10 €

Xbox One | PS4 | Wii U | PS3 | Xbox 360 | Wii | PC | iPad | PS Vita | 3DS | iPhone | Arcade | Retro

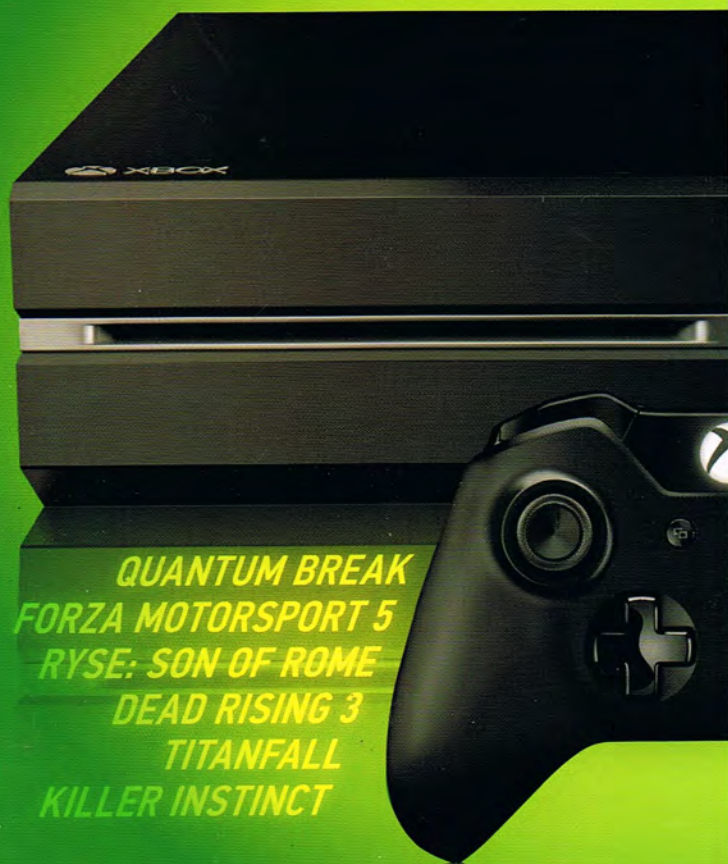
“Esto es la guerra”



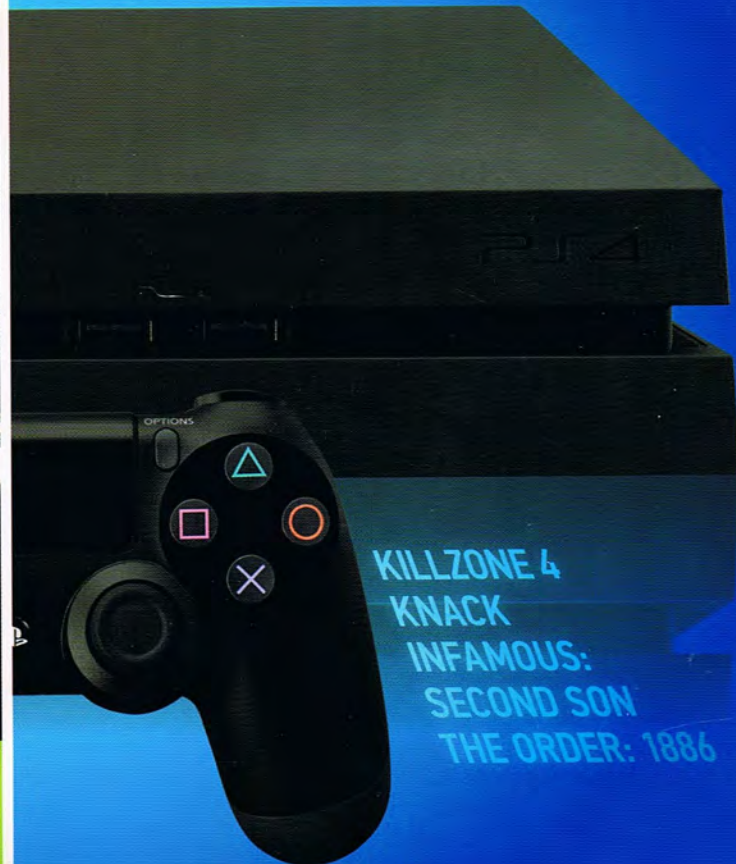
XBOX ONE



PS4



QUANTUM BREAK
FORZA MOTORSPORT 5
RYSE: SON OF ROME
DEAD RISING 3
TITANFALL
KILLER INSTINCT



KILLZONE 4
KNACK
INFAMOUS:
SECOND SON
THE ORDER: 1886

BATALLA POR EL ENTRETENIMIENTO LOS PRIMEROS TÍTULOS PRESENTADOS EN EL E3

WOLFENSTEIN THE NEW ORDER

Preview: Bethesda reinventa el FPS original



CALL OF DUTY: GHOSTS

La transición creativa de Infinity Ward

**¡CICLISMO EN LA CUMBRE CON LOS VIDEOJUEGOS OFICIALES
DEL TOUR Y LA VUELTA PARA PC Y CONSOLAS!**



**Le
de TOUR
France**

2013 - 100ª Edición



la vuelta



**¡Vive la excepcional temporada 2013 de ciclismo, el Tour de Francia
y La Vuelta en PC, PlayStation®3 y Xbox 360®!**

¡Pro Cycling Manager 2013 para PC y Tour de France 2013 - 100ª Edition para PS3 y Xbox 360 te traerán la emoción de prestigiosas competiciones, donde los más grandes campeones luchan por la victoria en las carreras espectaculares!

A la venta el 21 de junio

www.badlandgames.com



/BadlandGames



@Badland_games



PC

XBOX 360

XBOX LIVE



PS3



CYANIDE studio

FOCUS HOME INTERACTIVE

as

Le Tour de France 2013 - 100ª Edition ©2013 Cyanide SA and Focus Home Interactive. Published by Focus Home Interactive under license from Cyanide SA. Tour de France is a registered trademark of la Société du Tour de France. Pro Cycling Manager, Cyanide SA and their respective logos are trademarks or registered trademarks of Cyanide SA. Focus, Focus Home Interactive and their respective logos are trademarks or registered trademarks of Focus Home Interactive. All rights reserved. All other names, trademarks and logos are property of their respective owners.

Echábamos de menos las emociones fuertes en un E3, el fanatismo, el griterío, los cambios de opinión en tres microsegundos y los trailers que nos pusieran los nervios de punta. Repasando el reportaje que publicamos este mes en nuestra sección de Retro y en el que recordamos los mejores momentos de anteriores ediciones de la feria, podrás ver que pocos hay comparables a la guerra consolera que se desencadenó en la primera edición, cuando Saturn precipitó su anuncio de salida y Sony le dio una estocada anunciado un precio ridículamente bajo.

Quizá el E3 de este año se recuerde, en meses venideros, como propiciador de un impacto comparable. Sony y Microsoft se han enzarzado en un choque de contraespecificaciones por culpa de uno de los grandes tabúes de la industria, los juegos de segunda mano, por un quítame allá esos DRMs y por una diferencia de precio de cien euracos de momento, aderezado todo con vídeos salidos de las propias entrañas de las compañías y que nos recuerdan a los míticos eslóganes de los noventa tipo «Sega does what Nintendon't».

También hemos presenciado un histórico giro de política por parte de Microsoft, un viraje en apenas veintipocos días que demuestra una capacidad de reacción muy notable. Pero también cierto pavor a la opinión de la comunidad gamer, a la que no prestó tanta atención en la primera presentación de la consola, claramente orientada al núcleo familiar y al salón de casa, no a la clientela hardcore.

Lo dicho, un E3 calentito. Os lo contamos todo (y unas cuantas cosas más) en este número.





OH! MY CAR



Sumario

PREVIEWS

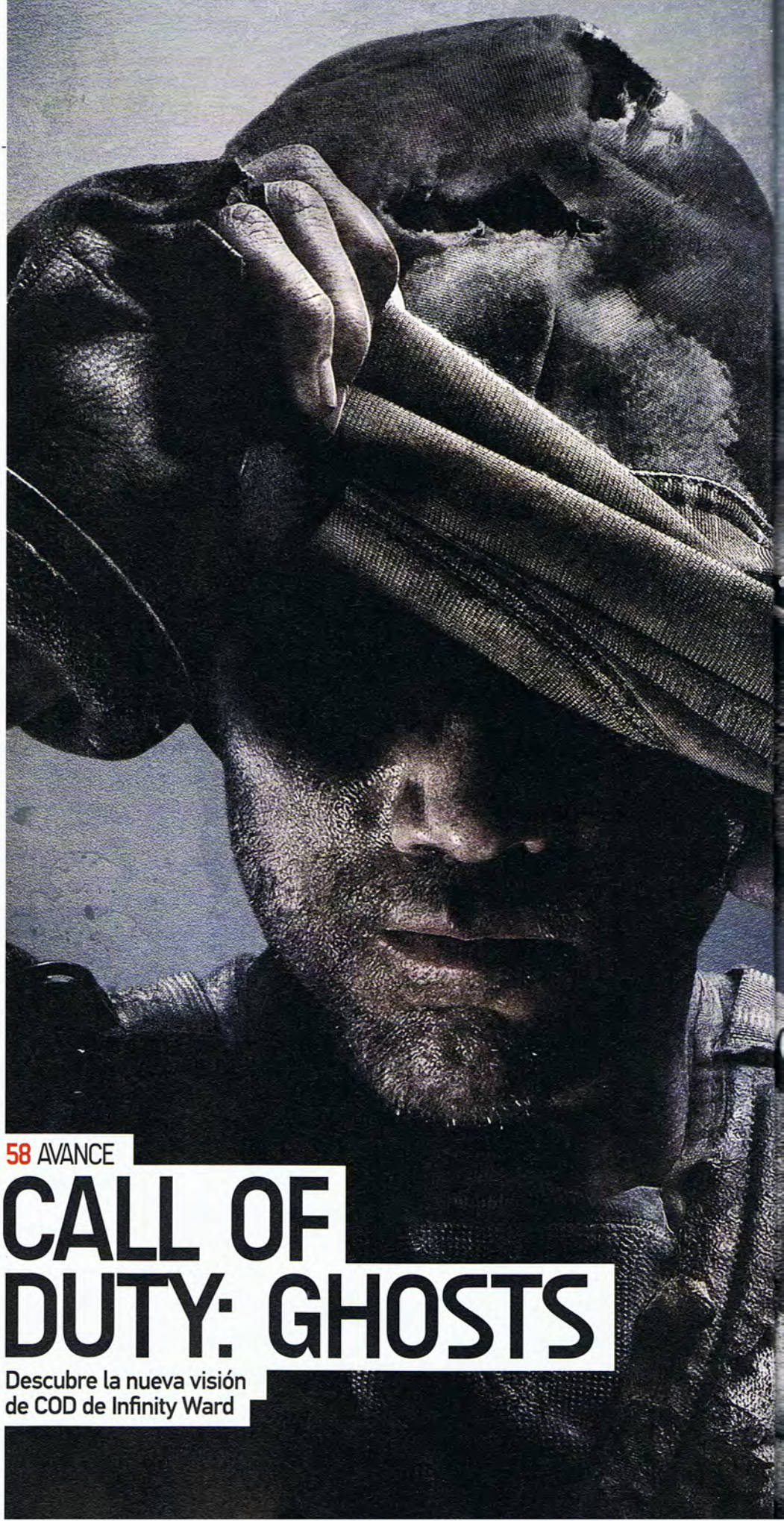
- 42** Wolfenstein:
The New Order
- 44** Castlevania
- 48** FIFA 14
- 50** Batman: Arkham
Origins
- 52** XCOM Declassified:
The Bureau
- 54** Deus Ex: The Fall
- 55** Batman: Arkham
Origins Blackgate



30
XBOX ONE
Forza Motorsport 5

ANÁLISIS

- 92** The Last Of Us
- 96** Fuse
- 98** Remember Me
- 100** Animal Crossing:
New Leaf
- 102** State of Decay
- 104** Grid 2
- 106** Tour de Francia
- 108** Call Of Juarez: Gunslinger
- 109** Game & Wario
- 110** Slender: The Arrival
- 111** Surgeon Simulator 2013
- 112** Star Command



58 AVANCE

CALL OF DUTY: GHOSTS

Descubre la nueva visión
de COD de Infinity Ward

20 GUERRA DE CONSOLAS

Microsoft y Sony desvelan sus respectivas apuestas

JUEGOS E3

- 30 Forza Motorsport 5
- 32 Quantum Break
- 34 Ryse: Son of Rome
- 34 Killer Instinct
- 35 Dead Rising 3
- 35 Titanfall
- 36 Infamous Second Son
- 36 Killzone 4
- 37 The order: 1886
- 37 Knack
- 38 Super Smash Bros.
- 38 Bayonetta 2

EL DEBATE

8 Empieza la guerra

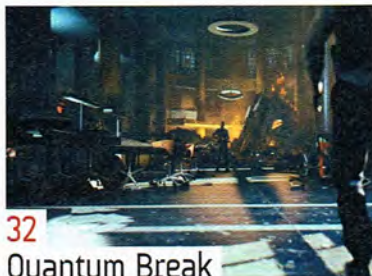
Sony y Microsoft luchan por un hueco en tu salón. ¿Cuál ganará?

12 Por qué Star Wars podría salvar a EA

Una galaxia muy, muy lejana, podría resolver la falta de propiedad intelectual de la compañía.

14 Creative Assembly: del RTS al Free-To-Play

games™ habla con el estudio de *Total Wars* sobre *Arena*, su primera incursión en el free-to-play.



32 Quantum Break

REPORTAJES

54 Dueños de la guerra

Infinity Ward arranca una nueva etapa con *Call Of Duty: Ghosts*, su motor de nueva generación y un perro que impone mucho respeto.

62 Apurar hasta el límite

Evolution Studios presenta *DriveClub*, una atrevida visión del género con una década de desarrollo.

76 20 Formas de romper las reglas

Repaso a los personajes que definieron la industria actual. games™ homenajea a los pioneros que se atrevieron a ser diferentes.

82 Una larga conversación...

Entrevista a Peter Molyneux e Ian Livingstone. Los dos creadores más destacados de Reino Unido comentan el estado de las cosas en la industria.



50 Batman: Arkham Origins

RETRO

114 Detrás de los niveles: E3

Cómo se convirtió el E3 en el evento más importante en la industria de los juegos.

122 Conversión todo mal: Narc

Ocean Software hizo el port de *Narc* a CPC con un resultado desastroso.

128 Coleccionismo loco: Rendering Ranger: R2

Desempolvamos el apreciado shooter para SNES.

130 Rompe Moldes: Sonic The Hedgehog

Todo sobre el mejor competidor de Mario.

134 La guía retro de Star Trek

Acompañamos al Capitán Kirk por su viaje a través de la historia de los videojuegos.



42 Wolfenstein: The New Order

DESTACADOS

40 Por qué adoro:

Dark Souls, el preferido de Matt Charlesworth, de la compañía Valve.

140 Esenciales

Hideo Kojima, Shigeru Miyamoto, Will Wright... nuestra lista de los desarrolladores más influyentes.

142 La trastienda

Si crees que tienes de todo te equivocas. En esta sección encontrarás lo más atractivo.



YA ESTAMOS TODOS

Vuelve la "Guerra de Consolas", pero la lucha ya no es por exclusivas o potencia

A

Xbox One y a PlayStation 3 se las espera más o menos para la primera quincena de noviembre. Exactamente el

tiempo que tiene Wii U para replantearse su precio. La estrategia de Sony ha conseguido golpear a la vez a sus dos rivales e incluso a los potenciales advenedizos, como la Shield de Nvidia, que se ha visto obligada a rebajar su precio de salida en 50 pavos para no convertirse en el juguete más absurdo de la compañía de los gráficos.

En realidad, Nvidia lo que tiene es un cabreo monumental. Pero ¿por qué? Sus chipsets Tegra 3 alimentan las tripas de unos cuantos móviles y tabletas (y de cacharros como Ouya), mientras que, en el PC, cualquier hombre de bien te dirá que las GeForce hace ya tiempo que pisotean con desgana las Radeon. Bien y bien, pero no quita para que se hayan quedado con una espina clavada para toda la octava generación: es la primera vez que Nintendo, Sony y Microsoft nutren sus consolas con la gráfica de una sola empresa, las Radeon de

AMD, uno de los muchos síntomas que exhibe esta generación venidera de que la batalla tecnológica no es la más importante y de que llevamos meses profetizando lo correcto: una generación de servicios, no de consolas, donde la mejor promesa que nos están haciendo son juegos Full HD a 60 fps.

Tony Tamasi, vicepresidente de Nvidia, lo lleva tan bien que sus primeras declaraciones durante el E3 pueden calificarse de latigazos: "Saludamos la llegada de las nuevas consolas, que ya era hora de que subiesen un poquito

Abajo Los controles gestuales parecen haber quedado en segundo plano para Sony, frente a la estrategia predominante de Microsoft y la herencia de Nintendo con el Wii Remote en Wii U.



el baremo. Eso sí, ahora mismo, nuestras tarjetas comerciales más avanzadas doblan en rendimiento a la GPU de PlayStation 4 [que a su vez es un 50% más potente que la de Xbox].

Tamasi olvida decir, eso sí, que ahora mismo su tarjeta más avanzada (la GTX Titan, un monstruo forjado en el Infierno engarzado con 6 gigas de RAM GDDR5) cuesta más que Xbox One y PlayStation 4 juntas. Vaya, si ya cualquiera de las tarjetas avanzadas de la serie 700 cuesta más que una de las consolas.

PERO EL PC no cuenta con suficientes exclusivas para justificar semejante inversión. Sí, veremos un *The Witcher 3* más potente y bonito que el que nos espera en consola, y posiblemente *Metal Gear Solid V* acabe luciendo mejor -oh, ironía- en un compatible que en una consola. Otro tanto pasa con los procesadores: los Jaguar de ocho núcleos, por muy personalizados que estén, se han escogido por dos razones: consumo de energía/calentamiento y calidad/precio. En un par de años los PC estarán montando por

Tu guía de grandes historias

12 EA Y STAR WARS

El impresionante acuerdo de EA con Disney podría ser maravilloso para los fans de los grandes juegos *Star Wars* clásicos.

14 CREATIVE ASSEMBLY

El desarrollador de *Total War* nos explica sus primeros pasos en el espacio F2P MOBA (¿o deberíamos decir MMO?).

16 OCHO CON NUEVE

Nuestro colaborador, John Tones, lo tiene bastante claro, tecnología y arte no van necesariamente juntas.

18 THE WOLF AMONG US

Tras el enorme éxito de *The Walking Dead*, Telltale regresa con una madura adaptación de la serie de cómics *Fables*.



defecto los sucesores de los i7, a doce núcleos... Para jugar al futuro Minecraft, o a la oleada de retronostalgia de los Kickstarters y los indies de turno, una contradicción entre potencia bruta y material disponible (ports aparte) que sigue el ritmo de las consolas. Ahí está *Borderlands 2*, uno de nuestros favoritos del año pasado, que en PC ni siquiera está optimizado para procesadores de 64 bits o DirectX 11.

AY, LOS INDIES. Nintendo se ha tirado de cabeza a ellos en la eShop ante la ausencia de juegos de las editoras tradicionales y Sony exuda amor hacia ellos, tanto en la producción propia de sus estudios en los últimos años (no se pierdan el futuro clásico inmortal que es *Rain*), como en las intenciones para PS4, donde los indies van a tener una libertad de publicación tan dinámica como en los mercados de apps: a nadie se le escapa que el próximo *Angry Birds* difícilmente vendrá de estudios que se gastan 100 millones de dólares en reinventar el *Doom* cada año. Microsoft aquí ha metido la pata: el anuncio de Phil Harrison de combinar todo el

bazar de Microsoft en un único escaparate y cerrar la puerta a la autopublicación indí, no les va a granjear muchas simpatías en la comunidad, pese a los anuncios de exclusivas temporales como las de Capybara. Pero nos cuesta entender la decisión de que los indies necesiten un editor por fuerza para acceder a Xbox One.

MICROSOFT SÍ TIENE claro que la búsqueda del gran público pasa por los artefactos de hacer monerías (suponiendo que el público no se haya cansado de ellos tras al "awitamiento" del último lustro): su mayor inversión en hardware único ha sido un Kinect 2.0 cuyas capacidades alucinantes han quedado un poco tapadas por una

Abajo Nos espera, curiosamente, la primera generación donde la batalla no serán las exclusivas ni la tecnología, sino los juegos propios y los servicios adicionales ofrecidos. Ay, Sega, si tan solo hubieses aguantado una década.



comunicación birreros que lo relega a la idea de mando a distancia y voyeur del salón.

Sony presentó PlayStation Eye y nunca más se supo, pero ni su condición opcional, ni su precio (49 euros), ni el historial del artefacto nos hacen pensar en que vaya a tener un futuro prominente. Igualmente nos parece curiosísimo que Move haya desaparecido casi por completo del discurso de PlayStation, sobre todo cuando no le ha ido nada mal en ventas en PlayStation 3.

Vita recibirá su empujón con la salida de PlayStation 4, más en su condición de mando hormonado y PS4 portátil casera ("Vita es el mando de Wii U de Sony", por resumirlo en una idea-fuerza), pero dudamos que pueda aguantar la batalla de títulos que 3DS recibe. La exclusiva de *Monster Hunter* ha hecho pupa y este otoño debuta el primer Pokémon exclusivo, una de las pocas alegrías de una Wii U a la que las editoras están ninguneando. ¿Volvemos a la situación de GameCube? ¿O puede que a la de Wii, que sufrió este mismo destino un año y, cuando triunfó, solo Ubisoft estaba ahí para recoger los réditos? La situación no es la misma, pero estas Navidades las va a marcar el precio.

Tengamos en cuenta que la familia media se va a encontrar en diciembre con el siguiente percal: PlayStation 3, 4 y Vita por parte de ➔

La reculada de Microsoft y el silencio de Sony sobre su online abren todavía más dudas sobre el mañana

➔ **HOTLINE MIAMI DEBUTA EN VITA ESTRENANDO EL CANAL ESPECIAL DE JUEGOS INDIES. ¡SONY, VAS A TOPE!** ➔

➔ Sony: Nintendo Wii U y 3DS; Xbox 360 "redux" (con la cajita esa que la asemeja a One) y Xbox One. Siete sistemas, que van desde los 149 euros de la Xbox 360 básica hasta los 499 de Xbox One.

CON ESTE PANORAMA Wii U tendrá que reajustar su precio o confiar en la ignorancia del gran público: una consola con tecnología de hace ocho años está pidiendo (en su versión premium) casi el mismo dinero que una flamante PlayStation 4. La baza de la retrocompatibilidad de hardware y juegos está ahí, pero tienen que ir un pasito más allá en un sistema que se está convirtiendo otra vez en un parque temático nintendero... Algo que sospechamos que no les supone el más mínimo problema considerando que hacen magia: Nintendo es la única que consigue que sus juegos vendan a precio (y ritmo) de salida durante años. Pero ojo: una cosa es eso y otra cosa, en este país, es no poder contar con FIFA. ¡Un juego cuya edición 2013 ha salido hasta para PlayStation DOS! Valga lo mismo para *Call of Duty*.

A Wii le queda su catálogo propio, para presumir, aunque las principales novedades todavía tardarán en llegar, especialmente *Smash Bros* y la gran esperanza blanca del jugador tradicional, *Bayonetta 2*, una de esas exclusividades que venden consolas. Si consiguen traer juegos indispensables japoneses (pensamos en *Dragon Quest X*, *Shin Megami Tensei*, etc.) para acompañar a sus *Pikmin* y *Marios*, se pueden convertir en la consola otaku por excelencia. Capcom y otras japonesas ya han declarado su amor incondicional por Wii U y 3DS. Esperamos que Nintendo tenga la visión para volverse competitiva en Occidente.



Arriba Debutar con una franquicia propia tan potente como *Forza* es un buen movimiento por parte de Xbox. El problema es que el género hace tiempo que no es un vendeconsolas.

MICROSOFT HA RENUNCIADO a Asia, de momento. Pero tiene dos armas tremendas para Occidente: la producción audiovisual (que se extenderá por sus dos consolas prolongando la vida útil de 360) y Azure, su propio servicio de nube.

La nube se está explicando fatal: parece un lugar mágico donde los juegos van a convertirse en mejores cuando, en realidad, tiene varias ventajas de primeras que a cualquier jugador le pondrían contento. Empecemos: servidores dedicados eternos. Hasta ahora las compañías tenían que poner en marcha su propio enjambre, con

coste fijo y el riesgo de meter la pata en las estimaciones y cascarse un *SimCity* o un *Diablo III*. Lo que va a hacer el Live por los estudios es poner a su servicio varios centenares de miles de servidores Xeon que se ajusten dinámicamente a la cantidad de jugadores. Olvidate de que pasen dos años y, vaya, ya no hay soporte online para tu juego. Si sois cuatro, deberíais tener un rincón de servidor dedicado para vosotros. Eso es la nube en lo que respecta al multijugador, sin ciencia-ficción ni "marketinlish". Por otro lado, tened esto en cuenta: si las compañías deciden "apagar" el online de los juegos, ya no les valdrá la excusa de que los servidores cuestan mucho dinero y no compensa. Si lo hacen, estarán mintiendo. Y ahora mismo todo jugador del planeta sabe lo que pasa cuando mientes o intentas abusar con algo relativo a Xbox One.

Gaikai, por su parte, todavía es una promesa en el horizonte. Y Sony se ha dado mucha prisa en decir que va a cobrar el multijugador con PlayStation Plus, pero sin anunciar qué nos va a dar a cambio (aparte de una nube basada en la plataforma de código abierto OpenStack). Recordemos: Sony ha ganado tan fuerte la batalla de los mensajes simples en el E3 que aún no ha dicho nada sobre los muchísimos interrogantes que aún tenemos con la consola.

Nuestro consejo para estas Navidades es muy simple: falta información y reservar ya cualquiera de las dos consolas no nos parece el uso más inteligente del dinero. Por no hablar de que aún no sabemos cuál es el catálogo de lanzamiento. Ni los servicios adicionales que van a ofrecer. En el caso de Nintendo, lo tenemos bastante claro: si baja un poco de precio, su catálogo exclusivo justifica el hambre de novedades por otro lado. ¿Se acuerda alguien del movimiento *Wii60?* Con algo parecido seríamos felices en esta generación. Con eso, o con una Steam Box y *Half-Life 3*, por supuesto.



Sony ha metido presión a sus dos competidores donde más duele en la situación actual: el precio. Puede que más a Wii U que a Xbox One



Dentro Algunos analistas y ejecutivos andan efectuando predicciones loquísimas sobre cómo la octava generación podría atraer cientos de millones de nuevos clientes. Si es a base de *CoDs*, *Killzones* y *Halos*, lo dudamos bastante.



MICROSOFT ANUNCIA QUE XBOX ONE NO TRAERÁ HEADSET: "PENSAMOS QUE CON KINECT NO HACE FALTA"

LAS TRES GRANDES DE UN VISTAZO

Wii U

Mensajes propios:

- Gráficos de alta definición
- GamePad táctil único
- Nintendo Network
- Nintendo eShop
- Miiverso
- Ya está disponible
- Retrocompatible



New Super Mario Bros. U

Un regreso a los orígenes de la franquicia, desde el que surgen las bases de lo que va a ser Mario en Wii U: jugabilidad clásica, multijugador para todo, reaprovechar de los Marios 2D en alta definición: véase el inminente *Super Mario 3D World*. Adiós, *Galaxy*.



ZombiU

ZombiU fue el título que nos hizo soñar con lo que podría pasar si las editoras ajenas a Nintendo se pusieran a pensar juegos para aprovechar todas las capacidades del mando. Fue un bonito sueño, que esperemos que hereden los indies.



HD Zelda

Recuperar *Wind Waker* nos parece fenomenal, considerando que es *The Legend of Zelda*: el que no jugó *Nadie*. Pero a lo mejor lo que necesita la consola es menos reciclado, menos *bloom* y, por favor, un Link que vaya más allá del esquema *Ocarina*.

PS4

Mensajes propios:

- Facilidades a los desarrolladores
- Juega en varias pantallas
- Retrocompatibilidad con la nube
- Características sociales mejoradas
- Mando con panel táctil



Killzone: Shadow Fall

Nos preguntamos cómo serán los pasillos de la nueva generación. ¿Estarán mejor decorados, más vestiditos? ¿Cuánto se notarán sus campos de fuerza? O, incluso, la pregunta que no nos atrevemos a hacer: ¿y si *Killzone* ha aprendido de sus errores?



DriveClub

MotorStorm no era santo de nuestra devoción, pero desde luego infinitamente más que el festival de coleccionismo y bostezos en el que se ha convertido *Gran Turismo*. Esperamos que *Evolution* preserve la diversión en su salto al fotorrealismo.



The Witness

Cuando Jonathan Blow sale a hablar de tu consola, se ha ganado el corazón del jugador hipster para siempre, algo que no compensa ni que salga un ejecutivo con una camiseta de Cappy. Eso sí, la que se atreva a promocionar *Hotline Miami 2* gana.

XBOX ONE

Mensajes propios:

- El poder de la nube para mejorar los juegos
- Windows 8
- Kinect como mando
- Cambio de modo inmediato
- Skype



Forza Motorsport 5

Turn 10 crea un juego de coches más fotorrealista que los títulos fotorrealistas que ya ofrecía en la pasada generación. Con una IA adaptativa que hace lo mismo que la primera Xbox pero "en la nube", y degradación de materiales en tiempo real.



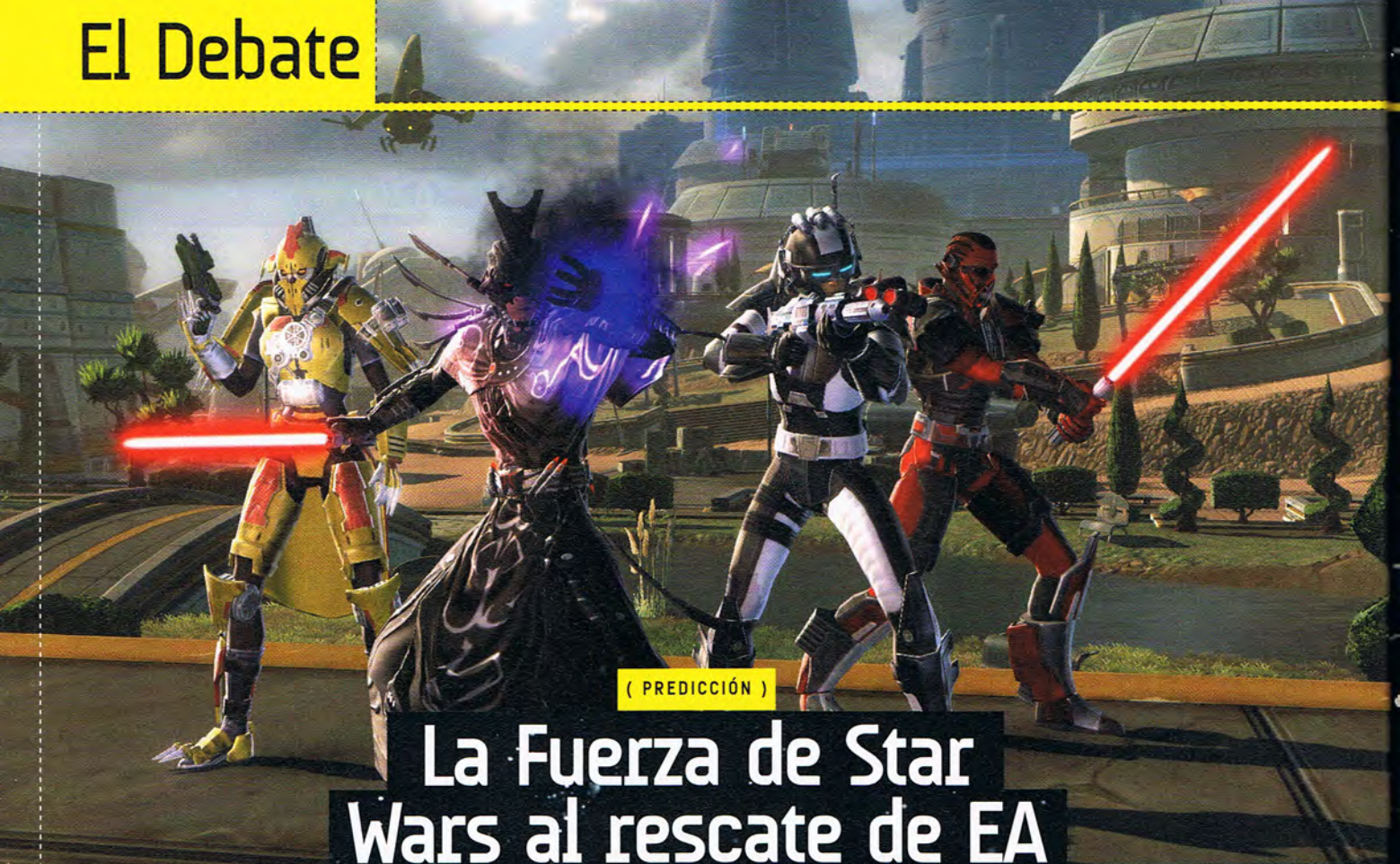
Quantum Break

Defiance ya abrió el melón de la combinación entre tele y juego. La pregunta es si las capaces manos de Remedy podrán llevar a *Quantum Break* a las alturas que *Alan Wake* nos prometió hace siete años. Nuestro interés sin filtros ya lo tienen: es diferente.



Call Of Duty: Ghosts

Fidelidad perruna es lo que tienen los jugadores con *CoD*. Guionistas oscarizados, nueva trama, un motor gráfico que se nos queda bastante corto y la posibilidad de ver cómo *Call of Duty* se convierte en *Fable*, son los puntos fuertes de esta entrega.



La Fuerza de Star Wars al rescate de EA

Las ventas de las terceras partes de *Dead Space* y *Crysis* cayeron por debajo de lo esperado por EA (aunque ya hemos hablado de que "lo esperado" hace tiempo que no se ajusta a la razón en las grandes editoras). El futuro de *Medal of Honor* y *Army of Two* se encuentra en el cementerio de elefantes de los pegatiros militares. Parece que EA se lo va a jugar todo (en consola) a las dos cartas de FIFA/*Madden* y *Battlefield*, jugada que no tendría nada de malo viendo cómo le va a Activision con sólo dos franquicias. Pero la conferencia de prensa del pasado E3 nos dejó cuatro o cinco momentos para la esperanza y, lo más curioso, casi todos protagonizados por nuestro otro estudio favorito de EA: DICE.

Si descontamos lo que se enseñó del multi de *Battlefield 4* y los suspiros que provocó el regreso de Faith (más suspiros que juegos vendidos del primer *Mirror's Edge*, modernos de palo), el mejor momento vino bajo la monstruosa pata mecánica de un AT-AT y un snowspeeder hecho cisco: *Star Wars: Battlefront*. ¿Los responsables del Frostbite, uno de los mejores estudios de multijugador, relanzando una de las mejores subsagas jugables de la franquicia galáctica? Ay, qué

→ EA ha puesto en barbecho por lo menos tres franquicias este año, debidos a sus pobres resultados en ventas. Pero tienen un remedio para todo: el acuerdo de Star Wars con Disney, del que *Battlefront* es sólo un aperitivo.

difícil le han puesto a Reddit su campaña de boicot a Electronic Arts.

De hecho, casi se podría decir que el acuerdo de Disney con EA es providencial para esta última: las flojera que le ha entrado a parte de sus franquicias puede verse compensada con lo que hagan estudios más que capaces a poco que se

Abajo: Para el hype de *Battlefield 4* tuvieron que tirar abajo un rascacielos; para *Battlefront* bastó con un snowspeeder roto.



les suelte la licencia y algo de mano libre. Estamos hablando de DICE, Visceral (que no tenemos ni idea de qué harán, pero sí sabemos que un sable de luz corta miembros y que hicieron *Dante's Inferno*) y Bioware en rotación permanente para escupir juegos de *Star Wars* mientras dure el acuerdo (del que sabemos que es "multianual" y que cubre todas las plataformas tradicionales). Qué Bioware y qué DICE ya es otra pregunta: varios estudios de EA sin relación alguna con la gente de Mass Effect se renombraron con Bioware como prefijo durante 2012; y el propio Frank Gibeau ha tenido que tranquilizar al público asegurando que este primer *Battlefront* viene de la mano de DICE Estocolmo, el estudio original.

Más que nada porque al poco de anunciarse el acuerdo, EA anunció la "apertura" de un DICE Los Angeles que se encargaría exclusivamente de juegos de *Star Wars*. ¿Ese nuevo estudio? Sof, unos cuantos nuevos empleados añadidos a Danger Close, o EA Los Angeles o como quieran llamar a los re-rebautizados tipos de *Medal of Honor*. El estudio ha tenido la mala suerte hasta ahora de enfrentarse a *Call of Duty* cara a cara, y la supervisión de DICE más la licencia puede que les ayude a demostrar que

→ KEN LEVINE ES EL NUEVO GUIONISTA DEL REMAKE DE LA FUGA DE LOGAN. LA PELÍCULA, OJO, NO DEL JUEGO



Arriba A pesar del género, nadie puede decir que *The Old Republic* ofrezca poco al fan de los Jedis.

Abajo Soñar es gratis, sí, y creernos que Bioware puede recuperar *KotOR* también.

Warfighter fue un tropiezo en un equipo muy capaz. Aunque a saber qué se espera de ellos: EA les ha emplazado cerquita de las oficinas de Infinity Ward y Treyarch, por si rascan algo. Como comentaba el superjefe de DICE, Karl-Magnus Troedsson, en una entrevista con el *Wall Street Journal*, "No es ningún secreto que nuestro principal competidor está allí. Hay muchísimo talento reunido en esa zona y queremos nuestra parte".

POR PARTE DE Bioware no hay problema: dentro de un año anunciarán un rolazo a lo *Caballeros de la Antigua República* (tal vez no en ese entorno, pero ya sabéis), dos o tres medios harán el ridículo señalando su "parecido con *Mass Effect*" y ya sólo nos quedará mordernos las uñas pensando de qué Bioware estará más cerca: si de la de *Mass Effect 2* o de la de *Dragon Age 2*. Posiblemente se nos despejen más dudas en cuanto sepamos más de *Inquisition*. Y cuándo se vea qué tal resulta la apuesta por el free-to-play de *SW: The Old Republic* ahora que el rol masivo pierde cancha ante los pegatros persistentes y los *League of Legends*.

"Tres de nuestros mejores estudios llevarán a cabo el sueño de forjar nuevas aventuras de Star Wars"

Frank Gibeau, presidente de EA Labels

Lo de *Battlefront* es una apuesta segura en parte: las dos entregas anteriores vendieron más de 10 millones de copias. Y llevamos meses viendo emotivas reacciones según se filtraba material de la frustrada tercera entrega, otro desastre de gestión de LucasArts que dio al traste con Free Radical (¡con un juego prácticamente terminado!) y sigue sumando argumentos a los que pensamos que Disney ha hecho bien chapando el desmadrado estudio.

EA ya ha anunciado que hasta el próximo año fiscal no se verán los primeros frutos del acuerdo, e incluso nosotros apostaríamos por un futuro un poco más avanzado: algún juego para marzo de 2015, justo a tiempo para coger carrerilla para el ultratraquillazo veraniego del Episodio VII, bajo la batuta de JJ Abrams y cabalgando la ola de la maquinaria publicitaria de Disney.

PERTURBACIONES EN LA FUERZA

→ Cualquier otra franquicia habría terminado como Alderaan con títulos de este calibre



KINECT STAR WARS 2012

■ "TÍTULO INFANTIL" puede valer como excusa para muchas cosas, pero no para justificar esto. *Kinect Star Wars* tiene el dudoso mérito de haber sido el peor título interactivo de la saga. Alguien en LucasArts pensó que Han Solo más *Just Dance* era una buena idea. Por eso no nos sorprendió en absoluto que Disney volase en pedazos el estudio: llevaban años fuera de control.



STAR WARS: THE CLONE WARS REPUBLIC HEROES 2009

■ IMAGINAD LEGO *Star Wars*: sin el sentido del humor, el diseño más o menos cuidado y el cariño que le ponen a todo Traveller's Tales. Pues eso es el sosísimo *Republic Heroes*, un título menor que llena los huecos entre temporadas de la estupenda (y también cancelada) serie de animación.



EL PODER DE LA FUERZA II 2011

■ LAS AVENTURAS del aprendiz secreto de Darth Vader nos dejaron muy buen sabor de boca. Por eso no logramos entender este desastre que reciclaba casi todo del primer título con la mitad de rendimiento. La mala gestión de LucasArts lastró el desarrollo y, si no fuera por *Dragon Age II*, le daríamos el antipremio "Secuela más decepcionante".

→ CAPCOM CONFIRMA QUE DEEP DOWN NO ES UN DRAGON'S DOGMA. ¿QUÉ MÁS HAY CON D&D?

(EL ARTE DE LA GUERRA)

Creative Assembly lleva la guerra al Free-To-Play

→ Total War: Rome II llega en septiembre, pero Creative Assembly también debuta en la guerra de los gratuitos. Hemos charlado con James Russell (diseñador jefe) y Gabor Beressy (director del multijugador) sobre Total War: Arena

Total War: Arena comparte nombre con la franquicia, pero no tiene nada que ver. ¿Cómo lo definiríais en pocas palabras?

JAMES RUSSELL: Arena se ha hecho pensando en el multijugador. Es gratuito, tienen batallas de hasta 10 contra 10 jugadores entre ejércitos enormes, donde cada jugador maneja tres unidades y tiene un rol concreto asignado. Hemos tenido que llevar el multi a un nuevo nivel al ser free-to-play, y la clave está en conseguir un gran equilibrio [entre unidades] y un sistema sólido de creación de partidas, aspectos que sólo podemos conseguir gracias a una comunidad estupenda.

GABOR BERESSY: Arena supone una nueva dirección. Queremos ofrecer flexibilidad, queremos que los jugadores intenten distintas aproximaciones, pero sin perder de vista los cimientos de Total War. Los objetos, el comandante, las unidades, el rol que interpretamos... Todo tiene que ser completamente flexible.

JR: No queremos restringir al jugador a un bloque de arqueros.

GB: No queremos predefinir nada. Preferimos centrarnos en la comunidad y construir el juego desde la base. Queremos que los jugadores nos muestren cómo utilizan las unidades. De ahí el free-to-play, para trabajar mejor con la comunidad. Podemos prolongar la beta mientras tratamos de conseguir todavía más calidad.

Habéis dejado claro que Arena excede los confines de la estrategia en tiempo

real. ¿Habéis llevado Total War al terreno de los MMO?

GB: Como tema de discusión es interesante. Sí, podrías decir que es un MMO. Es persistente, online y multijugador masivo, pero también tiene elementos de MOBA. Lo que pasa es que casi todo el mundo ha interpretado que "MOBA" significa "clon de League Of Legends". Con Arena lo que tienes es un juego siempre conectado, con ejércitos y unidades persistentes.

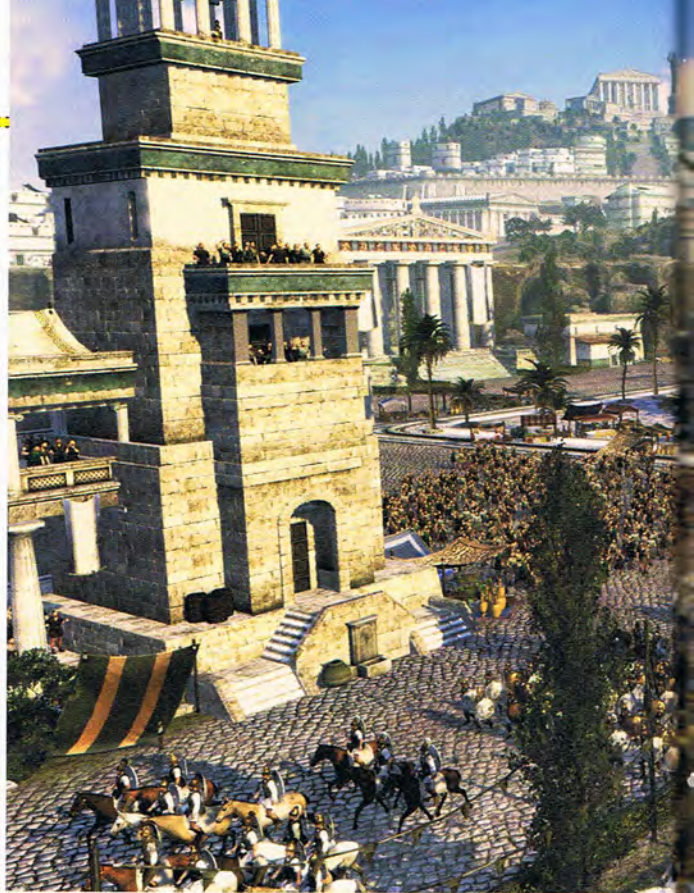
¿Está ambientado en un período histórico concreto?

"El gran plan es que Arena termine cogiendo comandantes y unidades de varias épocas"

James Russell, Creative Assembly



Arriba La fidelidad de los jugadores de Creative Assembly y el mimo histórico que incluyen en su franquicia estrella les pone en una posición inmejorable para adentrarse en el reino de los MOBA.



Arriba Total War: Rome II demuestra cada día que CA no va a dejar tirados a sus fans por el free-to-play.

JR: Nuestro gran plan para Arena es que efectúe un barrido por la Historia. Estamos haciendo un juego histórico, sin elementos de fantasía más allá de la idea de enfrentar a comandantes de distintas épocas entre sí. No es un juego cerrado, sino un servicio que va a seguir ampliándose. Así que empezaremos en el mundo antiguo, con comandantes romanos y ejércitos griegos y cosas así. Y de ahí iremos avanzando, metiendo a comandantes legendarios de distintas eras en la mezcla.

GB: Y vuelta a lo mismo: es una de las razones para contar con la comunidad. ¿Qué unidades te gustaría incluir, qué épocas y qué escenarios? Siempre teniendo en cuenta dos rutas de expansión: o hacia el futuro o hacia otras regiones.

¿Qué peso tendrá Arena en los TW tradicionales?

JR: La idea es que todo lo que hagamos para Arena no dependa de cuál sea el próximo Total War: Arena es un producto paralelo. También por la intención que tenemos de demostrar que los Total War principales no tienen nada que temer, que en CA estamos completamente entregados a las experiencias épicas que proporcionan sus campañas de varias semanas de duración. Pero seamos honestos: los TW están pensados para esa épica para un jugador. Lo que queremos aquí es llevar el multi a otro nivel. Rome II tiene su



NAMCO BANDAI TIENE EN MARCHA OTRO JUEGO DE DRAGON BALL Z: BATTLE OF Z SALDRÁ EN PS3, 360 Y VITA



propio multi, con campaña multijugador, cooperativo, y batallas de hasta cuatro jugadores entre sí.

¿Cuántos tipos de juego ofrece Arena?

JR: Empezaremos con un pequeño número de mapas y un modo de juego en primera instancia. Todo con un diseño muy medido, mecánicas muy centradas pensadas a la par que los mapas.

¿Cuántos tipos de unidad necesitaríais para estar satisfechos?

JR: Muchas. Merece la pena insistir en que hemos puesto mucho cuidado en crear un metajuego atractivo, en el que el jugador estará continuamente mejorando sus unidades. Incluso se puede decir que estamos eliminando los límites de qué es

una unidad: puedes elegir un tipo de lancero concreto y equiparle con otra arma o un escudo diferente; también puedes mejorar los objetos. Si incluyésemos las modificadas tendríamos un abanico increíble de unidades, pero incluso así aspiramos a tener una cantidad importante de unidades básicas.

¿Se ha colado algo del desarrollo de Rome II en el de Arena?

JR: Algo, hemos aprovechado animaciones y cosas así. Pero desde ahí todo lo que se haga en Arena será propio. Si al final metemos samuráis los haremos desde cero, más que nada porque el motor gráfico de Rome II es nuevo y no permite reaprovechar el trabajo anterior. Lo preferimos así: Arena tiene contenido y equipo de desarrollo propios.



EL OCTAVO PASAJERO DE CREATIVE ASSEMBLY

→ El estudio prepara un survival basado en la película original

■ **ALIENS: COLONIAL MARINES** va a dejar secuelas en Sega durante una temporada, mientras se aclaran responsabilidades en lo que parece ser el último timo de la estampita de Randy Pitchford (la última: parece que habrían desviado segadólars para hacer

un Borderlands 2 más chanante). Pero Sega no tira la toalla de las decisiones absurdas con la licencia: tras cancelar un rolazo de Obsidian y dejar que Pitchford se pitufara su dinero, la última es encargarle a Creative Assembly un survival horror de consola

basado en la peli de Ridley Scott. El juego no se ha dejado ver por el E3, pero CA ha estado fichando a testers para "la franquicia Alien" y se rumorea el salto a la nueva generación. En consola el estudio es capaz de todo: Spartan fue un juegazo y Viking un horror.

TOTAL WAR-HAMMER



Salirse de la Historia

■ Cuando los responsables de Arena nos dicen que en su juego no van a ir a la fantasía, nos quedamos con la duda de si se referían a la efe mayúscula de Fantasy, la franquicia original de Warhammer. Games Workshop y Sega firmaron un acuerdo hace tiempo para que Creative Assembly hiciese juegos de los Skaven y demás fauna en miniatura. Considerando que parte de CA venía de Mindscape (WH: Shadow of the Horned Rat) y que los mods de Warhammer son una constante en Total War, no nos cuesta imaginar ni las razones del acuerdo ni el posible resultado.



→ DRAGON QUEST X SIGUE SIN FECHA PARA OCCIDENTE, PERO EN SEPTIEMBRE SALDRÁ PARA PC EN JAPÓN →

OCHO CON NUEVE

John Tones

De cómo tecnología y arte no necesariamente van de la mano



A estas alturas, que ya me tienen todos muy medido, saben que tiendo a desconfiar de los éxitos, las notacas y los recibimientos abrumadoramente positivos hacia lo que sea.

De nuevo, como hice el mes de *Bioshock: Infinite*, tengo que remitirme a una crítica escrita en este mismo número: *The Last Of Us*, unas páginas más allá lo cuento, es un juego impecable y bien merecedor de los generosos elogios que se le están dedicando. Estupendamente escrito, con un sentido del ritmo abrumador y con una mecánica sencilla pero pulidísima, y desde luego más afinada que la de *Bioshock Infinite* (también muy merecedor de las buenas críticas que disfruté, pero por otras razones). Calificaciones de obra maestra, notas redondas de dos cifras, la publicidad ya se ha encargado de subrayarlo: soberbio, revolucionario, rompedor, imprescindible. Palabras muy grandes para un blockbuster impecable, sin duda.

Mi experiencia como periodista cultural, no estrictamente de videojuegos, me hace arquear las cejas, sin embargo. Si comparáramos *The Last of Us* con éxitos similares de otros medios, ¿qué equivalentes encontraríamos? *The Last of Us* no es ni el *Ciudadano Kane* de los videojuegos (esta comparación no sirve ya ni como chiste, de lo gastada que está), ni *La Insoportable Levedad del Ser* de los videojuegos, ni siquiera el *Watchmen* (hablo del cómic, por supuesto) de los videojuegos. *The Last of Us* es un blockbuster veraniego, programado para impactar a la mayor cantidad posible de jugadores y que emplea todos los recursos que tiene a mano (muy bien, por cierto), para emocionar, conmover, excitar y grabar a fuego unas cuantas experiencias límite en el hipotálamo de aquellos que se sumergen en su mundo. Es decir, *The Last of Us* es el



The Last of Us es el Infierno de Dan Brown de los videojuegos. Es el Vengadores de los videojuegos. Es las Bratz de los videojuegos

equivalente a una trilogía de toczazos bombásticos y superventas en la literatura, o a los grandes éxitos de un verano en taquilla. *The Last of Us* no es exactamente una obra de autor, sino un andamiaje concebido para resultar impactante e inolvidable y en el que han participado cientos de personas. *The Last of Us* es el Infierno de Dan Brown de los videojuegos. Es el Vengadores de los videojuegos. Es las Bratz de los videojuegos.

Y no pasa nada. Hay libros superventas que están requetebién, como la saga de *Juego de Tronos*. Y películas soberbias y muy taquilleras, se me ocurre la misma *Vengadores*. Seguro que saben de decenas de series de televisión estupendas y que tienen miles de seguidores. Y en cuanto a las Bratz... bueno, a las niñas les gustan, ¿no? Tenemos cierto complejo a la hora de reconocer que un producto con la única intención de gustar a la mayor cantidad de gente posible puede tener ciertos valores narrativos y lúdicos precisamente por eso, porque esa es su intención. Otra cosa es que *The Last of Us* sepa que pertenece a ese cuadrante de la creación interactiva o se vea a sí misma de otro modo.



■ Esto no quiere decir que *Metal Slug* tenga mejores gráficos que *The Last of Us*... bueno, sí, lo quiere decir.

The Last of Us no es la obra de arte mastodóntica que nos quieren vender, pero es entretenimiento de primera calidad. Hay más trazas de arte en bruto en el desconcierto fundacional de los juegos primigenios, como *Robotron*, o en el peliagudo pixel-art de las obras maestras del 2D, como *Metal Slug*, o en cualquier producción indie que parece haber sido programada en plena crisis esquizoide, como *Penumbra* o *Hotline Miami*. Hay más arte (una palabra que odiamos) porque hay más creación pura y espontánea que en un juego que ha tardado años en gestarse, que está llamado a ser jugado por cientos de miles de personas y, ojo, a cautivar y entusiasmar a la mayoría de ellos. Porque el auténtico arte, la creación de verdad es también incómoda y no suele estar consensuada. Cuando una forma expresiva entusiasma a miles de almas a la vez, tiene un valor indiscutible: la accesibilidad. Pero hay algo que deberíamos asumir, al mismo tiempo: la excelencia tecnológica no necesariamente es un valor creativo o artístico. Las maravillas técnicas en los videojuegos son exhibicionismo binario, y en nuestro medio, eso implica un buen juego. Pero la creatividad, la auténtica, genuina y muy *old-school* creatividad, va por otro lado.

John Tones lleva media vida escribiendo sobre videojuegos, y parece que comienza a entender algo a estas alturas.

HOSTING

WINDOWS O LINUX

En 1&1 eliges tú el sistema operativo de tu pack de hosting: Linux o Windows ¡al mismo precio! Si apuestas por Windows, podrás disfrutar de **ASP.NET**, la última tecnología en programación para desarrollar páginas web profesionales basadas en este sistema.

Para los profesionales de Linux, te presentamos el entorno perfecto de desarrollo con **PHP 5.4** y diversas 1&1 Aplicaciones Click & Build como, por ejemplo: Wordpress, Joomla!, Typo3 ¡y muchas más!



¡SOLO HASTA EL 30/06/13!



**1&1 Dual Avanzado
Windows**



**1&1 Dual Avanzado
Linux**

100 GB de espacio web		
Tráfico ILIMITADO a 100 Mbit/s		
100 Cuentas de correo (2 GB)		
2 dominios .es incluidos		
Máxima disponibilidad a través de la georredundancia		
Soporte 24/7 por teléfono y por e-mail		
Y mucho más...		
¡NUEVO! ASP.NET 4, 4.5	Microsoft ASP.net	Zend Framework, PHP 5.4, PHP Dev, Perl, Python, Ruby
¡NUEVO! 10 Bases de datos MS SQL (1 GB cada una)	Microsoft SQL Server 2012	10 Bases de datos MySQL (1 GB cada una)
¡NUEVO! ASP.NET MVC 3 y 4		¡NUEVO! Cronjobs, SSI, CGI, Acceso shell SSH
¡NUEVO! Grupo de aplicaciones dedicado		Aplicaciones Click & Build ilimitadas E.g: Wordpress, Joomla!, Typo3
3 MESES GRATIS		3 MESES GRATIS
Después, 4,99 €/mes*		Después, 4,99 €/mes*

A PRUEBA DE FALLOS

Almacenamiento en paralelo en dos centros de datos independientes: georredundancia. Además, completamos tu seguridad con backups de servidor diarios.

ATENCIÓN PERSONALIZADA

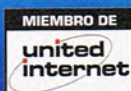
Todos los packs de 1&1 Dual Hosting cuentan con asesoramiento personalizado 24/7. Podrás resolver cualquier duda cuando lo necesites gracias al soporte por teléfono y por e-mail de nuestro equipo de expertos.

¡OFERTA ESPECIAL!



Registra ya tu
dominio .es por
0,99 €/año.*

1&1



DOMINIOS | CORREO | HOSTING | TIENDAS ONLINE | SERVIDORES

902 585 111

1and1.es

* Ofertas "3 meses gratis" aplicables durante los 3 primeros meses de contrato, sujetas a un compromiso de permanencia de 12 meses y con coste por alta de servicio. Oferta "dominio .es" aplicable durante el primer año de registro, sin coste por alta de servicio ni compromiso de permanencia. El segundo año se aplicará la tarifa anual estándar mostrada en nuestra web. Los precios mostrados no incluyen IVA. Más información en 1and1.es. Windows es una marca registrada de Microsoft Corporation en EEUU y en otros países. Linux es una marca registrada de Linus Torvalds en EEUU y en otros países.



The Wolf Among Us

→ Los desarrolladores de The Walking Dead trabajan con la saga de tebeos 'Fables'

Ya ha pasado un año desde que la adaptación de *The Walking Dead* al videojuego nos dejara a todos con el culo torcido y se llevara mil premios. Ahora, Telltale Games ha desvelado su siguiente aventura point-and-click: una adaptación de la serie de cómics de Bill Willingham, *Fables*. *The Wolf Among Us* ocurre en una

sociedad secreta de Nueva York que evita el contacto con los humanos y su atención. Los jugadores asumirán el rol de Bigby Wolf, el sheriff local que combate su lobo interior mientras intenta proteger a la gente que le rodea. Sus problemas tienen mucho que ver con los de Lee Everett en *The Walking Dead*, si bien *The Wolf Among Us* difiere de la adaptación de la

saga de infestación zombi en las decisiones binarias que presenta toda la historia. Ésta ha sido expandida en muchos sentidos, las decisiones tienen consecuencias en la narrativa y aunque funciona como una precuela para los cómics, la historia no es para nada lineal. No nos hace falta decir que le hincaremos el diente en cuanto podamos, hacia finales de año.

Digital Camera

La revista para el fotógrafo de hoy

COMPARATIVA DE COMPACTAS
6 CÁMARAS DE ALTAS PRESTACIONES

Digital Camera

Pentax K5 II: Réflex de iniciación de 16 MP

VENDE TUS FOTOS

Trucos profesionales para colaborar con bancos de imágenes, fotografiar bodas y mucho más

PANASONIC LUMIX GH3
Fácil de usar y muy potente. ¿Es la mejor CSC del mercado?

MEJORA EL BALANCE DE BLANCOS
Consigue colores reales en cualquier circunstancia

TÉCNICA MACRO EXTREMO
Convierte algo pequeño en una imagen espectacular

CREATIVIDAD ARTE AL DESNUDO
Cómo obtener retratos elegantes de gran belleza

PHOTOSHOP RESTAURACIÓN
Actualiza el aspecto de tus fotografías antiguas

Digital Camera

Tutoriales en video Photoshop

Y ADÉMÁS TUTORIALES DE TÉCNICA FOTOGRAFICA
Trucos profesionales para realizar fotos de bodas

Picturenaut 3.2
Crea fácilmente fotos HDR (Alto Rango Dinámico) con tomas de distintas exposiciones

Akvis ArtSuite 9.5
Añade marcos y efectos variados a tus imágenes para darles un toque más artístico

Light! 3.5
Potente filtro con el que añades efectos de iluminación natural a tus fotografías digitales

CONTENIDOS PARA MAC
Fotor 1.1 • Akvis ArtSuite 9.5 (demo) • Boundary Noise Reduction 2 (demo) • EZ Mask 2 (demo) • Light! 3.5 (demo) • tutoriales en video de Photoshop • tutoriales de fotografía práctica

Todos los meses, **GRATIS**, un CD-ROM con programas completos y tutoriales en vídeo

Búscala en tu quiosco habitual

XBOX ONE

La primavera maldita de Microsoft



Cuidado con el público. Que se lo digan a Xbox One, cuyo E3 tenía todas las papeletas para el éxito: un flamante catálogo de exclusivas, un par de anuncios multimedia, una conferencia movidita... Hasta que la PlayStation 4 de Sony la dejó tirada en la cuneta de los derechos y el precio. Microsoft ha tenido que variar toda su estrategia comercial al mes de presentar la consola. ¿Cómo hemos llegado a esto?

Sony se cascó una de las conferencias más aburridas que se recuerdan en el E3: dos horas y media de matraca en la que se sucedían los anuncios para nada menos que cuatro productos (las tres consolas y la estrategia online). Hubo muchas novedades, cierto, y detalles entrañables como poner a los indios a jugar sus juegos, en un gesto galante que dejaba claro que la apuesta por el desarrollador no era mera palabrería. Pero bastaron seis minutos de Jack Tretton para poner Los Ángeles patas arriba: seis inacabables minutos en los que el ejecutivo de Sony enumeraba *lo que no hacía PlayStation 4: no prohibía el intercambio de juegos; no limitaba la compraventa entre particulares; no obligaba a conectarse online; no tenía límite regional*. Para rematar, costaba 100 euros menos que su rival: 399 euros por los 499 de Xbox One (ambos precios un robo a mano armada para los europeos por esa costumbre que tenemos de permitirles que hagan la conversión 1 dólar = 1



Mucha tradición, muy poco futuro



euro). Cada frase de Tretton desencadenaba una respuesta que no, no era pagada, no eran los típicos aplausos de los infiltrados de la compañía que se dan en todas las conferencias de este tipo, sino una reacción tan honesta como poco comedida que nos dejó helados a todos. Hemos hablado con veteranos que llevan 18 años acudiendo a la feria, y todos nos han confirmado la misma impresión que se nos ha quedado en esta casa: nunca se había visto semejante paliza en el E3. Xbox One había jugado una apuesta fortísima -que Sony siguiese las mismas políticas restrictivas para reorganizar el mercado- y había perdido con todo el equipo. El maldito dilema del prisionero que se estudia en todas las facultades de Economía se había vuelto en su contra.

Sony se había ahorrado unos cuantos problemas -perder Gaiikai de lanzamiento, explicar con calma el juego remoto en otras pantallas-, colando además un gol a una audiencia poco reflexiva: el multi en PlayStation 4 pasa a ser de pago, integrado en PS Plus, y todavía no ha ardid nada.

Tres semanas antes, Microsoft había dado varios pasos en falso: la presentación al mundo de Xbox One cometió el gravísimo error de subestimar a su público jugador para buscar a la audiencia generalista... Mediante cuatro mensajes: tele, deportes, Kinect, *Fifa/Call of Duty*. Ya. Noventa minutos para hablar de cómo funciona el nuevo e inseparable Kinect; de cómo operará como mando a distancia de una consola con tres sistemas operativos (concebida para cambiar instantáneamente entre tareas); de cómo Xbox One y la nube serán uno y lo mismo; de cómo tiene asumido que es bastante más que sus juegos: el epicentro multimedia de Microsoft. ¿Los juegos? Ya hablarían de ellos en el E3. ¿Las características técnicas de la consola? Aún esperamos las definitivas (de Sony también, por cierto). Y eso que daban a entender de que la consola siempre estaría conectada... Marcó el inicio de la pesadilla. La estrategia de Microsoft parecía a medio cocer, desvelando mensajes contradictorios en los que cada detalle

confirmado parecía una sucesión de tiros en el pie. Empezando por la necesidad de conectarse cada 24 horas incluso para jugar offline, un tropezón tan arbitrario como irreparable, que lastró sin remedio el resto de ideas de la consola. Microsoft tenía preparado un sistema para compartir juegos con varias personas de la "familia", un catálogo en la nube que -a la manera de Steam- nos permitiría jugar en consola ajena a nuestro catálogo (nosotros imaginábamos un floreciente mercado de Xbox One en hoteles, por ejemplo). Pero al mismo tiempo proponía restricciones regionales infames -como que la consola funcionaría en España pero no en Portugal- o decisiones absurdas a la hora de regalar uno de nuestros juegos -solo a gente que llevase más de 30 días en nuestra lista de amigos-. Y olvidándonos de eBay o del Segunda Mano: solo podríamos revender nuestros juegos en tiendas "asociadas" a Microsoft. Porque nuestros juegos ya no serían nuestros juegos, sino licencias de los mismos.

En honor a la verdad, todos los medios físicos que consumimos desde hace años intentan lo mismo: colar unos acuerdos de licencia que nadie lee y que tampoco nadie puede obligar a que se cumplan. Incluso a día de hoy, si damos una fiesta poniendo música de Spotify -o de canciones compradas en iTunes, o de un CD- estamos incumpliendo la licencia que dice que la música es para ti solito. Y valga lo mismo cuando prestas un juego. Por eso el movimiento de Sony ha sorprendido a todo el mundo: a los consumidores, que no se esperaban semejante ataque de bondad; a los estudios, que de repente han visto como la pelota de las restricciones a la segunda mano volvían a su tejado (sobre todo después de que EA anunciase que abandonaban el pase online para siempre); y, por supuesto, a Microsoft, que se quedaba en bragas. Lo de PlayStation 4 no vamos a negar que en parte es populismo puro -o marketing-, pero tampoco vamos a ser hipócritas: sabemos que la segunda mano desbocada perjudica a los estudios; que las ventas de juegos ingleses aprovechándose

“Xbox One pretende ser la dueña del salón, la máquina única; Sony pretende ser la fuente para el resto de pantallas del hogar”

del cambio de la libra machacan a las distribuidoras españolas (que se gastan el dinero en doblajes esperando unas cifras que luego se queda la filial británica), pero ante todo somos consumidores de videojuegos. Si alguien nos ofrece lo mismo más barato -y legal-, lo lógico es que miremos por nuestro bolsillo en tiempos en los que un juego

Mark Cerny ha diseñado una consola “con arquitectura de PC” pensada en primer lugar para crear juegos.



cuesta casi el 10% del salario mínimo.

También estamos obviando otro detalle: Sony triunfó con PlayStation 2 como ninguna consola ha triunfado jamás. Y su aplastante dominio se materializó en una presentación de PlayStation 3 que fue poco menos que un trágala del Blu-Ray, los 600 euros y el “búscate otro trabajo para pagarla”. Una presentación tan absurda que llevó a que una división que suponía más del 50% de los beneficios de toda Sony estuviese arrastrando pérdidas durante años, e incluso vivieran la humillación pública de Activision y EA amagando con dejar de sacar juegos para su consola si no arreglaban la base instalada. Siete años después, con pérdidas descomunales en casi todas sus divisiones, Sony no ha hecho una PlayStation 4 pensando en el usuario, sino en su propia supervivencia. Otra cosa es que se hayan percatado de que la misma pasa por dar por bueno que el jugador es el cliente importante, no las distribuidoras...



La idea de bajo consumo asociada a las APUs de AMD es lo que ha motivado que Sony y Microsoft se decanten por un sólo fabricante para núcleo y gráfica.

El diseño nos parece tan sobrio como elegante. Una consola adulta.

Cuatro semanas después de presentar su consola al mundo, el presidente de entretenimiento interactivo de Microsoft, Don Matrick, tuvo que emitir un comunicado en el que se modificaba por completo la estrategia online y de licencias de su consola **nonata**. Fuera el límite regional, las restricciones de funcionamiento por países, el control online cada 24 horas, las prohibiciones a la libre compraventa de juegos físicos... En resumen, fuera todo lo que habían reconocido paso a paso a regañadientes como algo necesario, algo bueno para el consumidor y, ya a la desesperada (le pasó al pobre Major Nelson tres días antes del comunicado), como una parte tan esencial del funcionamiento de la consola que no podría modificarse con un parche... Que es exactamente como va a funcionar el cambio. Xbox One ha rectificado con la valentía de reconocer que tenía a casi todo el público jugador en contra.

Un público imprescindible en un lanzamiento: es el que primero va a meter la consola en su casa y generar el runrún necesario para que el resto de

consumidores se asomen a la nueva máquina. De hecho, no es casualidad que ambas empresas se hayan comprometido a mantener catálogo y servicios en sus consolas "viejas" durante al menos un par de años más: aquí no estamos vendiendo ya máquinas, sino plataformas de servicios.

Xbox One, sobre todo, tiene un hándicap añadido en nuestro país -el mismo que llevamos años denunciando sobre 360-: los servicios audiovisuales de la consola están detrás del muro de pago de Live. Un estadounidense paga su cuota y recibe el acceso a la NFL, a Hulu, a Netflix, a HBO y a otros tantos servicios audiovisuales de escasa contrapartida en nuestro país. Un español pagará

la misma cuota para recibir... ¿Qué? ¿Wuaki? ¿Movistar TV? ¿Vamos a poder ver acuerdos deportivos exclusivos en nuestro país? Sabemos que Microsoft está negociando a varias bandas, pero es otro de los problemas de Europa: tener que ir país a país negociando acuerdos. Sobre todo en España, donde vivimos en la prehistoria de la oferta televisiva.

Microsoft se ha anotado un gran tanto al rectificar, pero todavía le separan 100 euros de su rival. Una diferencia que el propio Matrick admite que se debe al Kinect de nueva generación, un artefacto que "forma parte indisoluble de la consola". Aunque también decían lo mismo del DRM y aquí estamos. Y sí, de Kinect confirmaron antes del E3 que se podría desconectar. Es decir, si no hay anunciado un pack de Xbox One sin Kinect que compita en precio con PlayStation 4 es porque Microsoft no quiere renunciar a meter su periférico en los salones. Una obsesión por lo propietario caiga quien caiga que nos resulta muy familiar: llevamos tres décadas viéndola en Sony, con dispares resultados.

El mayor problema al que se enfrenta Xbox One en España: ¿qué vamos a ver aquí?

Yusuf Mehdi explicando los tres kernels que conviven en Xbox One.

“Microsoft todavía tiene que ofrecer al resto de países los mismos servicios que los americanos se llevan por ser Gold”



Lector óptico:	Blu-Ray/DVD
RAM:	8 GB DDR3
CPU:	AMD Jaguar personalizado de 8 núcleos
Disco duro:	500 GB
Pantallas extra:	SmartGlass
Guardar en la nube:	Sí
Instalación obligatoria:	¿Sí?
DRM:	A elección de terceros, sin bloqueo regional
Retrocompatible:	No
USB:	USB 3.0
Conexiones de red:	Gigabit Ethernet, WiFi
Bluetooth:	Bluetooth 2.1 (EDR)

XBOX ONE

TODO LO QUE NECESITAS SABER SOBRE LA NUEVA CONSOLA DE MICROSOFT

MEMORIA

Xbox One lleva 8GB de RAM DDR3, más 32 MB de eSRAM que sirva como supercaché para compensar la lentitud de la RAM (en comparación con la flamante GDDR5 compartida de PS4). De disco duro andamos cabreados: sus 500 GB no pueden ser sustituidos por otro disco de mayor capacidad. Dudamos que sea SSD, así que nos vemos tirando de USB 3.0...

HDMI IN

La mayor diferencia sobre su rival: una entrada HDMI que admite las tres resoluciones estrella del futuro (1080p, 3D, 4K). Prácticamente obligatoria considerando que la consola no tiene capacidades de tele premium por sí sola. Permite, por ejemplo, usar Skype mientras vemos vídeo... ¡o enchufar una 360!

CPU

Una de las pruebas de que esta generación va a dar pocas sorpresas: PS4 y Xbox One comparten -a falta de saber la velocidad de reloj- el mismo procesador de ocho núcleos AMD Jaguar de arquitectura x86



BLU-RAY DRIVE

Pues sí, Microsoft va a tener que pagar un dinerillo a Sony por cada Xbox One vendida: toma filete para fanboys hambrientos. La pregunta es cuánto uso verá: nosotros seguimos alimentando el de nuestra PS3 con películas, pero el día que llegue un servicio de streaming Full HD en condiciones...

TARJETA GRÁFICA

Se confirma lo que se había filtrado de Durango: a Xbox One mueve una Radeon GCN personalizada de 12 núcleos, con 768 shaders, de la que se espera 1,2 teraflops. Muy por debajo de PlayStation 4, ¿pero qué más da? Mark Rein, de Epic, ya ha dicho que eso de que PS4 y One están una generación por delante del PC es una chorrada monumental. Perdón, citamos literalmente: "es una gilipollez".

VENTILACIÓN

Adiós a la pista de despegue del aeropuerto en tu salón: Microsoft ha aprendido la doble lección de las tres luces rojas y el ventilador de Satanás, integrando un disipador enorme y un ventilador aún más grande. Física elemental: cuando más grandes las aspas, más aire desplazan, menos velocidad de giro necesitan y menos ruido hacen. Somos vuestro Libro Gordo de Petete.

KINECT 2.0

¿PERO DE VERDAD VAMOS A USARLO?

¿OBLIGATORIO?

La idea de Microsoft era que Xbox One no funcionase sin Kinect 2 y que éste no pudiese apagarse: "está hecho así y no puede cambiarse" hasta que un par de gobiernos sacaron sus leyes de privacidad mientras preguntaban "¿seguuuuuro?".

CÁMARA

Ok, estamos impresionados: captura vídeo RGB a 30 fps con resolución 1080p, con un gran angular y trabaja con menos luz -¡viva Skype!-. Kinect 2.0 funciona a menos distancia y con muchísimo más detalle que su predecesor. Kinect sabe quién eres. Kinect te reconoce y te conecta al Live. Kinect sabe que esa no es tu novia...

SENSOR

La frase más malrollista de cualquier presentación jamás realizada: "Kinect 2.0 puede escuchar tu corazón". También detecta tu muñeca, te distingue por la voz, y sabe si tienes un mando en la mano. El periférico es brutal. Solo necesita juegos (o apps) a la altura.



MEJORANDO LO PERFECTO

NUESTRO MANDO FAVORITO VUELVE HORMONADO HASTA LA MÉDULA

Microsoft sabe que cuando pruebas el mando de 360, ya no quieres otra cosa. Así que se han dedicado a mejorar en lugar de innovar. Se trata de conseguir un mando más cómodo que, sobre todo, se encargase de los dos únicos puntos negros de su antecesor: la cruceta y los bumpers.

GATILLOS CON RESISTENCIA

Los gatillos del mando ahora llevan incorporados un par de motores para aportar vibración, resistencia progresiva o dureza, dependiendo del contexto. Aparte de ofrecer más inmersión contextual (un arma que se encasquilla, una marcha que no entra bien...), deseamos que nos dejen configurar la sensibilidad.

BOTÓN GUÍA

El botón guía vuelve, aunque no estamos muy seguros de para qué si, en teoría, todas sus funciones las puede realizar Kinect de viva voz. Por otro lado, lo de los cuatro cuadrantes iluminándose para distinguir al jugador también se pierde, porque Kinect identifica a los jugadores en tiempo real por su posición frente a la consola. O sea, Xbox decide por ti qué jugador eres.

CRUCETA DIGNA

La cruceta de la primera versión del mando de 360 pasara a los anales de la infamia. La segunda versión mejoraba las cosas, pero aún así convertía en suplicio la golpiza versus. Con Xbox One, Microsoft ha implementado una cruceta *sin disco* donde cada toque deja un delicioso sonidito: marca tres clics para hadouken.

STICKS ANALÓGICOS

Marc Whitten ha repetido varias veces el mensaje de que el nuevo mando es un diseño "de jugadores para jugadores de la próxima generación", y que ese *ethos* de trabajo se aplica hasta el último borde del pad. Tampoco es que los sticks necesiten mejoras drásticas, pero ahora son más pequeños, más precisos, con menos zonas muertas.

BOTÓN VIEW

Sustituye a 'back', y quedará como cajón de sastre de los diseñadores, aunque la idea es que sirva para suministrar información adicional a los jugadores: que si un marcador, que si un mapa... Vamos, lo que ya hacíamos con 'back'. Otra cosa es cómo opere en los menús.

DISEÑO ACTUAL

Microsoft ha construido literalmente cientos de prototipos en diversos materiales finales, eligiendo una a una hasta 40 modificaciones sobre el mando anterior, teniendo en cuenta ergonomía, tacto, etcétera. Eso sí, ha dejado la entrada de pilas, porque oye, si puedes cobrar por un carga y juega otra vez, por qué no hacerlo. Y nuestra alma pecera tiembla frente a lo que nos tengan preparado para enchufarlo a Windows.

Lector óptico:	Blu-Ray/DVD
RAM:	8GB GDDR5
CPU:	AMD Jaguar personalizado de 8 núcleos
Disco Duro:	500 GB
Pantalla Extra:	PlayStation Vita
Guardado en la nube:	Sí
instalación obligatoria:	Sí
DRM:	A elección de terceros, sin bloqueo regional
Retrocompatible:	No
USB:	USB 3.0
Conexiones de red:	Gigabit Ethernet, WiFi
Bluetooth:	Bluetooth 2.1 (EDR)

PLAYSTATION 4

APARIENCIA CANI Y POTENCIA BRUTA EN LA REVOLUCIÓN TRANQUILA DE SONY

MEMORIA

No sabemos a cuánta pérdida estará vendiendo Sony su consola, pero llevar 8 gigas GDDR5 y que todo el conjunto cueste 399 euros nos flipa. En cuando a almacenamiento, todo esta bien en el mundo: podremos meter nuestros discos duros.

TARJETA GRÁFICA

La Radeon que monta PS4 está basada en la misma arquitectura GCN que la de Xbox One, lo único que está lleva 18 núcleos capaces de trabajar a 1,84 teraflops... Algo que no llega para mover la demo de UE4 a toda potencia, y de lo que una GTX 680 se ríe. Pero, la ventaja de siempre frente a PC: acceso a bajo nivel.

CPU

¿Los grandes perdedores de esta generación? Intel, IBM y Nvidia: AMD se ha anotado el supertanto de equipar de CPU y gráfica las dos consola. Y con un micro baratito, además: los Jaguar no son rivales de los i7 Xtreme.

DISEÑO

No entendemos la inquina que genera la pinta de TiVo de Xbox One: es un diseño elegante, que funciona bien entre el público no tradicional y con un negro líquido precioso. Este prisma oblicuo con luces de tunero quizás grita demasiado fuerte "sirvo para jugar". Que no tenemos ningún probl... Sí, en la era Apple lo tenemos.

BLU-RAY

El lector de PS4 está pensado para permitir que el juego cargue lo mínimo para empezar a jugar y después se instale "a lo ninja" sin molestar. Creemos que el de Xbox One hará lo propio. Y que vamos a ver largas intros en esta generación...

STICKS CÓNCAVOS

Menos mal. Adoramos al viejo DualShock 3, pero colgaríamos de los pulgares al tipo que decidió ponerle bordes convexos a los sticks analógicos. El cambio asemeja más el mando de Sony al de Microsoft, pero aquí es un halago y una decisión tan necesaria como bienvenida.

GIRÓSCOPIOS RENOVADOS

El DualShock 4 es la nueva generación de SixAxis, por otra parte. Lleva una serie de giroscopios de alta velocidad que convierten al mando en un remedo de Wii para el que se sienta bien conduciendo de forma más física. La gente de *DriveClub* insiste en que merece la pena.

PANEL TÁCTIL

La mayor sorpresa del DualShock 4 (junto a la entrada de cascos en el mando) es un panel frontal táctil sin pantallita, que ya hemos visto en acción para activar macros, entre otras funciones más evidentes como pasear por los menús. Y sí, acertamos en que llevaría panel táctil, pero hemos perdido la apuesta de que sería trasero como en PS Vita.



DUALSHOCK, CAPÍTULO 4

EL MANDO MÁS VETERANO CONSIGUE
SOBREVIVIR A OTRA GENERACIÓN

La apuesta de Sony es evidente: jugar. Todo el diseño de consola, mandos, luces y materiales invita a celebrar la concepción de PlayStation, alejada de ideas de bombero como esa PSP que pretendía ser un reproductor multimedia o la sofisticación futurista de la primera PS3. PlayStation 4 no se avergüenza de ser una videoconsola.



PLAYSTATION EYE

UN PERIFÉRICO OPCIONAL



PS CÁMARA

Según las especificaciones de Sony, la máxima resolución que alcanza el Ojo de Play es ligeramente superior a 720p. A 60 fps, eso sí. En realidad cuenta con dos cámaras integradas, útiles desde 30 centímetros de distancia.

PS PRECIO

Aquí si nos hemos cabreado bastante: la página oficial de Sony indica que 49 euros, una conversión más afortunada de los 59 dólares originales. ¿Por qué para la cámara sí y para la consola -o los mandos- no?

PS ¿OBLIGATORIA?

Ni en broma. No dudamos de que en algún momento habrá algún pack o juegos dedicados o etcétera que haga uso de este bichín, pero de momento, somos libres de cualquier tipo de espía biométrico. También es verdad que Eye nunca ha sido muy relevante para Sony.

the guide

Trending

My Channels

TV Channels

App Channels

My Videos



truTV

246

World's Wildest Vacation Vid...

World's Wildest Vacation Vid...

World's Wildest Vacation Vid...

World's Wildest Vacation Vid...

tbs HD

247

Wipeout

Everybody Loves Raymond

Friends

MTV

248 ★

< Ridiculousness

Awkward

Guy Code

The Show w

Comedy Central

249 ★

< Superstar

Balls of Fury



Ridiculousness

8:00 8:30PM, NR, Released 2013 [HD]

Rob Dyrdek hosts an internet video clip show with celebrity guests and co-hosts Sterling "Steel" Brim and Chanel West Coast (Fantasy Factory's rapping receptionist)

LIVE TOP 10

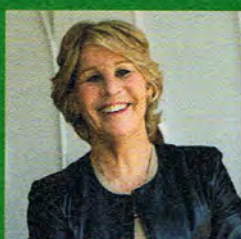
AVAILABLE ON DEMAND

XBOX LIVE TELEVISIÓN: UNA IDEA NECESARIA

¿Una serie de Halo paseando el nombre de Spielberg? ¿Abrams mostrando su interés en crear contenido para Live? ¿La posibilidad de que Heroes reviva para los suscriptores de Xbox? Puede que para el jugador no sean motivos de peso, pero para el aficionado audiovisual, Xbox Live puede convertirse en una apuesta segura con Xbox One.

Programación original

TANTO NETFLIX como Amazon han demostrado que es posible producir contenido original de calidad. Netflix, en concreto, se ha lanzado a la producción televisiva sin red con *House Of Cards* y una nueva temporada de *Arrested Development*, algo que ya ha hecho que algunos la miren como la alternativa futura a HBO. Si alguien puede replicar un modelo parecido (aunque solo sea por la cantidad de pasta que mueve) es Microsoft. "Xbox Live presenta" es una grandísima idea.



Directivos bien escogidos

NANCY TELLEM provocó la risa con lo de que One era "la nueva cafetera", pero a lo mejor se os hiela la sonrisa si os decimos que esta mujer tiene de crear pelotazos sin parar en CBS, como las series de *CSI* o el reality *Survivor*. Si Xbox quiere construir una programación tiene a la mejor directora posible. Y parece que van en serio. Tellem afirmó que tienen cinco estudios en tres países (Estados Unidos, Canadá, Reino Unido) pensando nuevos formatos adecuados para Xbox Live. Y recordemos: "para Live" significa tanto 360 como Xbox One como cualquier pantalla con conexión.

Encaja con Xbox Live

YA TIENES una suscripción Gold. Y va siendo hora de que Xbox ofrezca un contenido estable independientemente del país y los acuerdos. Y si no han incluido decodificador con la consola es porque se van a tirar a su propio contenido streaming. Eso sí, Microsoft España, si vamos a pagar por esto, queremos acceso sin límites, no hace falta esperar a que esté doblado.

Xbox es el centro del salón

LA IDEA de cambiar al instante entre aplicaciones, juegos y películas es, precisamente, que Xbox sea el centro de la tele: la entrada HDMI se encargaría de dar paso a la tele premium y la consola, vía Kinect, ya gestionaría todo.



La apuesta multimedia

MICROSOFT TIENE mil millones de dólares para producir juegos exclusivos para Xbox One. Ahora calculemos cuánto dinero tiene para poner en marcha una división de tele, cuando es un modelo que puede vender desde la consola hacia PC, tabletas, y móviles con Windows Phone 8. Xbox ya no es una consola, es una marca.

Nombres gordos

¡STEVEN SPIELBERG! Un día os expliquemos lo que es un productor ejecutivo o, mejor todavía, las series en las que Spielberg lo ha sido. Pero, oye, si los nombres propios os convencen y seguís pensando que Spielberg va a poner algo más que la firma en la serie de Halo, adelante. Nosotros todavía nos acordamos de cuando llevaron a Peter Jackson al X06 y bueno, la de cosas que iba a hacer con Microsoft (que lo intentó).

Naomi Katoda (Skyw1)

Viewing 174 | U

Comments 284



- Great gameplay! 7:53:49
- Anyone wants to play with, message me! 7:53:53
- awesome gameplay 7:54:03
- i love this game :) 7:54:51
- I find myself watching your videos more and more, tho I don't have this game XD 7:55:35
- check ur friend request please 7:56:10
- done my first playthrough, it's fun, you'll be getting pumped up everytime you succeed 7:56:22
- your play looks amazing!! 7:57:01
- can u do more lives??

Command

Join

Buy

Input Comment

Send

PLAYSTATION PLUS, EL STEAM DE CONSOLA

La conferencia del E3 nos dejó la noticia de que Sony tiene pensado cobrar por el online en la próxima generación. Pero, ¿cuánto? ¿Por qué servicios? Y, sinceramente, ¿por qué llevamos meses recomendando el Plus a todo el mundo, aunque no jueguen online?

Descuentos bastante serios

OTRA RAZÓN de lo bien que lo está haciendo Sony a la hora de plantear una estrategia de precios digitales: los socios de Plus tienen acceso a descuentos sobre casi todos los lanzamientos. Descuentos que, de facto, convierten la compra digital en una ventaja sobre el producto físico. Sí, estamos a favor de que exista lo físico, pero por un tema de derechos. Desde luego, no por la comodidad que nos ofrece. La combinación de los descuentos más la biblioteca de suscripción ha conseguido que veamos en PlayStation Plus una alternativa a Steam.

Una cuota anual, tres consolas

SABEMOS QUE a PS3 le quedan unos años de vida. Y Vita esperamos que tenga una segunda juventud como "mando" de PS4 (sinceramente, esperamos una avalancha de indies cross-play para la pequeña de Sony). La idea de que un solo pago nutra de juegos nuestras tres consolas hace que nos cabree menos la ausencia de retrocompatibilidad (y no, volver a pagar en Gaikai por juegos que ya tienes en otra consola no lo es).



Diversifica tus gustos

SEAMOS SINCEROS: si nos ponen un juego gratis, lo vamos a jugar. Aunque sea de cinco, aunque no nos guste, aunque no sea nuestro género o aunque sea el Barbie Horse Adventures. Sabemos que lo vamos a bajar y jugar, por lo menos. Y nos parece ideal para probar juegos o conocer estudios que de otra manera pasarían desapercibidos. En PS3, el esquema suele ser: un superventas, un juego casi triple A y un indy al mes. Es en esos dos últimos donde vemos el mayor atractivo del servicio.



Juegos nuevos cada mes

MICROSOFT SE ha sumado a lo de añadir juegos a la suscripción, pero durante unos meses y de forma muy limitada. En PlayStation 3 y Vita ahora mismo estamos viendo un mínimo de cinco juegos al mes (tres en la sobremesa y dos en la portátil) con un nivel de alucinación. Qué diablos: cuando estéis leyendo esto, los suscriptores del Plus nos estaremos bajando *Saint's Row 3*. Y luego, si nos quedan ganas, *Battlefield 3*. Para PlayStation 4 han prometido *DriveClub* para empezar.

Solo se paga el multi

SI DECIMOS en la página de al lado que Xbox tiene que empezar a ofrecer contenidos es porque en PlayStation ninguno de los servicios audiovisuales (ni Netflix, si algún día llega) requieren ser suscriptor. Todos los servicios que ofrece PSN están disponibles para los no abonados.





Con la potencia extra de Xbox One, Turn 10 ha podido renderizar coches y pistas que rozan el fotorrealismo

FORZA MOTORSPORT 5

Tu única forma de conducir un deportivo

ORIGEN: EEUU / COMPAÑÍA: Microsoft Game Studios / DESARROLLADOR: Turn 10

MICROSOFT TENDRÁ QUINCE juegos exclusivos en desarrollo para Xbox One, pero *Forza Motorsport* ha sido el que han elegido para mostrar la potencia de su aparato.

Turn 10 va a devolver a *Forza* a sus raíces de simulación tras el experimento de mundo abierto de los últimos años, *Horizon*, y la cosa no pinta nada mal. Empleando el poder de la nueva consola, el estudio ha conseguido renderizar coches al borde del fotorrealismo. La demo mostrada de Praga deja la bella ciudad al margen debido a la brillante presencia del McLaren F1, que convierte las calles en borrones en alta definición.

Forza Motorsport ha sido tradicionalmente la respuesta de Microsoft al *Gran Turismo* de Sony, pero en esta ocasión *Turismo* se ha quedado anclado a PlayStation 3 en su nueva iteración, por lo que el estudio va a estrenar rivalidad con el *DriveClub* de Evolution. Estas navidades se disputarán el podio, y la verdad es que ninguno parece un claro vencedor: son muy distintos.

DriveClub parece estar poniendo todos sus huevos en la cesta de lo social, mientras que *Forza Motorsport 5* parece querer recrear la perfección en carretera con gráficos a 1080p y 60 frames confirmados. Es un paso natural en la franquicia tras muchos años de depurado de una fórmula muy concreta.

El hardware tras Xbox One es potente pese a ser inferior al de PlayStation 4, y se puede apreciar en lo mostrado del juego hasta el momento. Microsoft parece estar sacando músculo con este juego y dejando las funciones más extravagantes

de su nueva consola en otros títulos. *Forza* siempre ha emulado el manejo y el rendimiento de todos sus coches, y esperamos que Turn 10 se monte un motor capaz de dar la talla también en este sentido y no solo en recrear polígonos.

Uno de los grandes puntos de la saga ha sido también la personalización de vehículos, y aunque parece que tendremos que esperar un poco más para conocer en profundidad sus novedades, sería un error no aprovechar la plataforma para sorprender. Y del mismo modo, las nuevas características de Xbox Live deberían estar presentes. ¿Quizá un renovado apartado de intercambio de piezas o de compraventa?

Por último, parece que Microsoft también va a poner mucho énfasis en transmitir las sensaciones del volante a nuestras manos con el nuevo mando, que gracias a sus 'Impulse Triggers' permitirá, según Turn 10, sentir la tracción y la vibración de cada movimiento. Aplicar una sensación diferente a cada cambio de trazada, cada choque y cada tipo de asfalto de la carretera puede ser algo increíble, la verdad. Más de uno se saldrá a propósito de la trazada para probar qué pasa.

Sin haber probado largo y tendido el juego, es imposible evaluar hasta qué punto el salto de plataforma habrá afectado a la jugabilidad. Es evidente que ya ha afectado a cómo se ve y que afectará a cómo se maneja. Apostar por él como título de lanzamiento es marchar sobre seguro, y si los rumores de un nuevo *Project Gotham Racing* son ciertos, parece que Xbox One será la favorita de los fans de los simuladores de conducción.





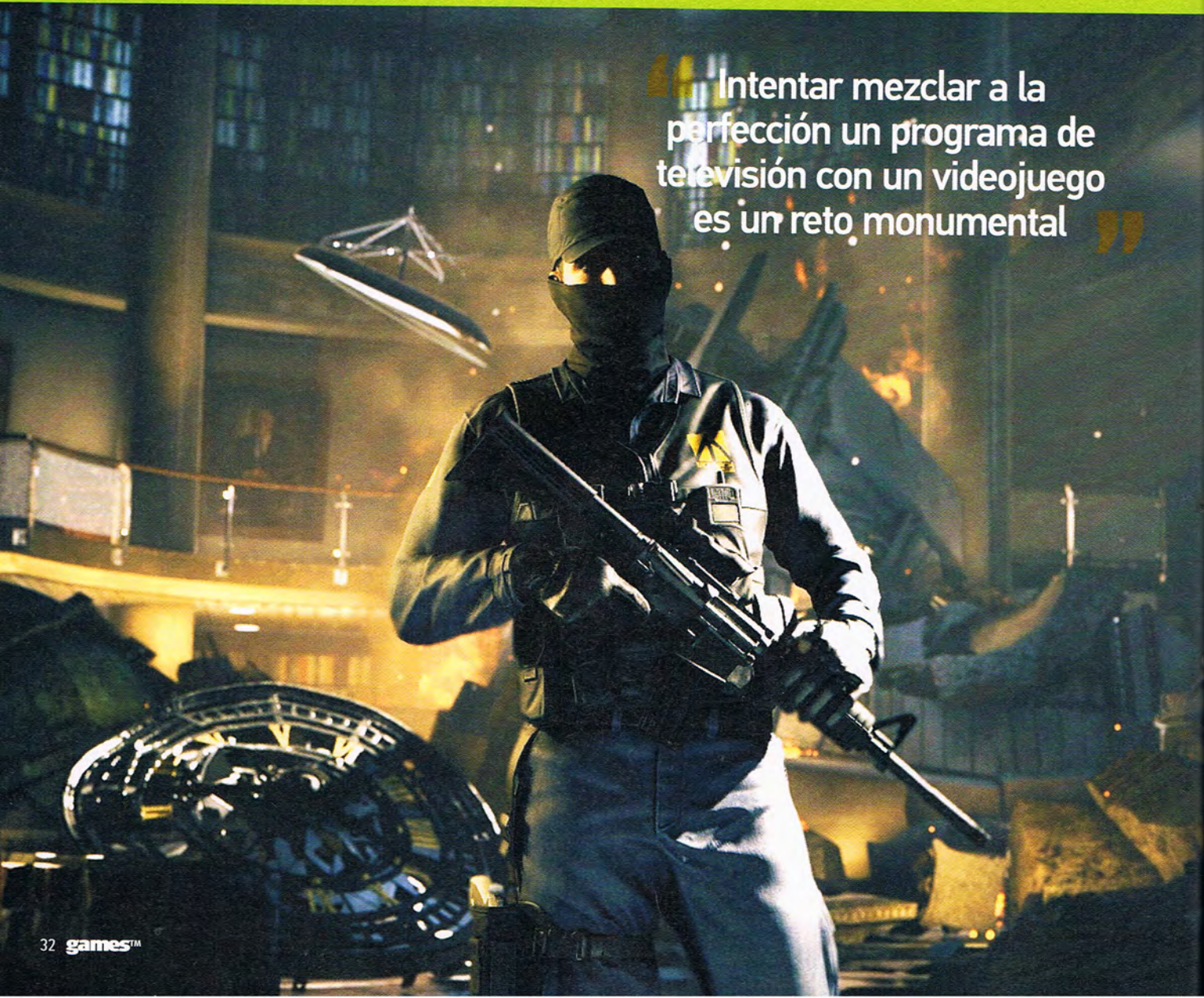
Forza Motorsport 5 tiene una estructura más clásica, a diferencia de *Forza Horizon*, y funciona a 1080p y 60 fps.





Poco o nada se sabe a ciencia cierta de lo nuevo de Remedy, y la conferencia del E3 tampoco aclaró demasiadas dudas. Suponemos que intentarán jugar con el misterio en su favor.

Intentar mezclar a la perfección un programa de televisión con un videojuego es un reto monumental





QUANTUM BREAK

Un puente entre los videojuegos y la televisión

ORIGEN: Finlandia / COMPAÑÍA: Microsoft Game Studios / DESARROLLADOR: Remedy Entertainment

HAN PASADO TRES largos años desde que Remedy Entertainment lanzó *Alan Wake*, y aunque hemos oído muchos rumores de que estaban preparando una secuela, al final el estudio ha ido por otro camino diferente: una novísima IP construida en torno a las capacidades únicas de Xbox One.

Es una de las quince exclusivas de la consola que verán la luz el día de su lanzamiento. *Quantum Break* presenta un mundo donde la trama de una serie de televisión y un videojuego colisionarán. Si tenemos en cuenta el énfasis que han hecho en Microsoft con todo el tema de la televisión y de sus nuevas opciones interactivas, no nos extrañaría que este fuera el juego con el que piensan promocionarse más a lo bestia.

Tanto Xbox 360 como PlayStation 3 fueron veloces para llegar a su cenit gráfico, por lo que al acercarnos a la nueva generación, tenemos que ser cautos. El salto entre sistemas no va a ser tan espectacular como lo fue en su día, y quizá para evitar eso *Quantum Break* haya decidido mezclar el mundo de lo virtual con el de la imagen real.

El tráiler de *Quantum Break* era muy poco claro en cuanto a su historia o sus personajes, con cada segundo generando más preguntas que respuestas. ¿Por qué esos dos personajes pueden moverse con el tiempo parado? ¿Por qué se colapsa el parón temporal? Entre tanta incógnita, el objetivo de *Quantum Break* parece ser romper la cuarta pared para introducir al espectador en toda esta confusión.

Esta nueva experiencia es bastante poco creíble. ¿Cómo van a mezclarse bien un juego y una serie? Tomar decisiones en el juego a primera vista va a ser imposible

porque el programa será algo rodado y fijo. Sin embargo, sus creadores aseguran que las decisiones sí importarán y que estas irán dando forma a la narración conforme avanza, mezclando perfectamente el mundo de la televisión con el del videojuego. Palabras de marketing que no terminamos de comprender y que parecen encubrir una especie de "elige tu propia aventura" de nueva generación.

Las historias transmedia no son algo nuevo, que para algo está ahí *Defiance*, cuyo experimento aún no se sabe cómo está siendo de efectivo. Es curioso cómo se vuelve a tratar de mezclar estos dos mundos pese a que, tradicionalmente, la adaptación de un guión de videojuego no ha salido nunca del todo bien; pero en Remedy parecen bastante seguros de sí mismos. Y la verdad, aunque su debut nos ha dejado tibios, hemos de decir que aquellos webisodios de *Alan Wake* que lanzaron en 2010 eran bastante entretenidos. Mientras que en *Quantum Break* sepan controlar a los actores infantiles y no traten de colarnos una versión evolucionada (entiéndase evolución como involución en este caso) de las propuestas de Heavy Rain, estaremos relativamente conformes.

Es pronto para asegurar nada porque, bueno, no sabemos mucho del juego y parece que Microsoft y Remedy pretenden jugar esa carta para crear expectativas. Todos sabemos a dónde suele llevar semejante jugada: al farol. *Quantum Break* va a dar que hablar, para bien o para mal está por ver; y la verdad es que eso sí que nos gusta: los juegos que saben mantenerse en la palestra esgrimiendo una propuesta nueva son siempre bien recibidos pese a que luego no sean nada del otro mundo.



RYSE: SON OF ROME

Tempus Celeriter Eventuum

ORIGEN: Alemania / COMPAÑÍA: CryTek / DESARROLLADOR: CryTek

SUSPENDÍAMOS LATÍN QUE daba gusto, pero el sentido está ahí desde la Antigua Roma: QTE Vadis, César.

A Crytek se le ha notado demasiado que esto era en origen un juego de Kinect (y uno de esos juegos de Kinect de "imita la pose", no a lo *Gunstringer*), que se concibió, se desarrolló y se preparó como juego de Kinect y que,

por mucho que ahora queramos meterle un mando, esto es un festival de ininteracción, un *Dragon's Lair*, un *Mad Dog McCree* o, si me apuran, un *Just Dance* sangriento.

En Crytek se han defendido de la mayor acusación (que aunque no aciertes el "QTE" el juego va a avanzar igual: el modo demo lo trae puesto de casa) afirmando que si se aciertan

las secuencias de botoncitos veremos ejecuciones mucho más chulas. Pero, la verdad, no nos convence mucho: nos reímos todo lo que pudimos en su momento del desgraciado que dejó al descubierto el pastel de *Star Wars Kinect* y aquí no vamos a ser menos. Sobre todo porque sí, gráficamente era bastante apartente pero, si el juego va sobre raíles, es fácil renderizar lo que

tu quieres. Mucho nos tememos que o Crytek se repiensa lo que quiere hacer con esta exclusiva o van a tener más de un problema a la hora de encontrar un público: es demasiado gore para los niños y demasiado soso para los tradicionales. Nosotros queremos jugarlo, la verdad, pero con la guitarra del *Guitar Hero 2* como controlador. Nos parecería lo correcto.

KILLER INSTINCT

El primer puñetazo es gratis

ORIGEN: EE.UU. / COMPAÑÍA: Microsoft / DESARROLLADOR: Double Helix



CADA VEZ QUE pensamos que Double Helix es lo que ha quedado de Shiny se nos encoge el corazón, por un lado, y nos entran grandes esperanzas de que el genio resurja, por otro. De ahí que con el anuncio de *Killer Instinct* no nos hayamos molestado tanto, ni compartamos la furia del resto del universo, precisamente por esa esperanza de que sea un juego de lucha loca diferente y que su política de precios no le hunda.

La idea de tener un luchador gratis para echarnos un versus siempre que nos apetezca nos parece bien: la lucha sufre desde hace años para tener un lugar en el mundo y *Killer Instinct* no tiene ni de lejos el nombre -ni sus estudios el pedigrí- para hacer un lanzamiento de caja. Lo que sí nos

disgusta es que en este free-to-play de comprar muñequitos no hayan incluido un modo Historia -puestos a pagar algo por un personaje, dame algo sobre él- y la sensación de que es más un "a ver qué pasa" que una apuesta seria por iniciar un modelo utilizando una franquicia que venía con el paquete de la compra de Rare.

Apuesta que además se acaba de llevar el hachazo (o el apoyo, según se mire) de *Tekken Revolution*: misma propuesta, mucho más contenido y una saga legendaria. Esperamos que de aquí a que salga la consola, algún responsable de los juegos de Live mire atentamente lo que está haciendo Namco y recapite un poco.

Nosotros, a priori, estamos a favor del cambio, pero no sin saber precios y modos de juego.

DEAD RISING 3

No más muertos de risa

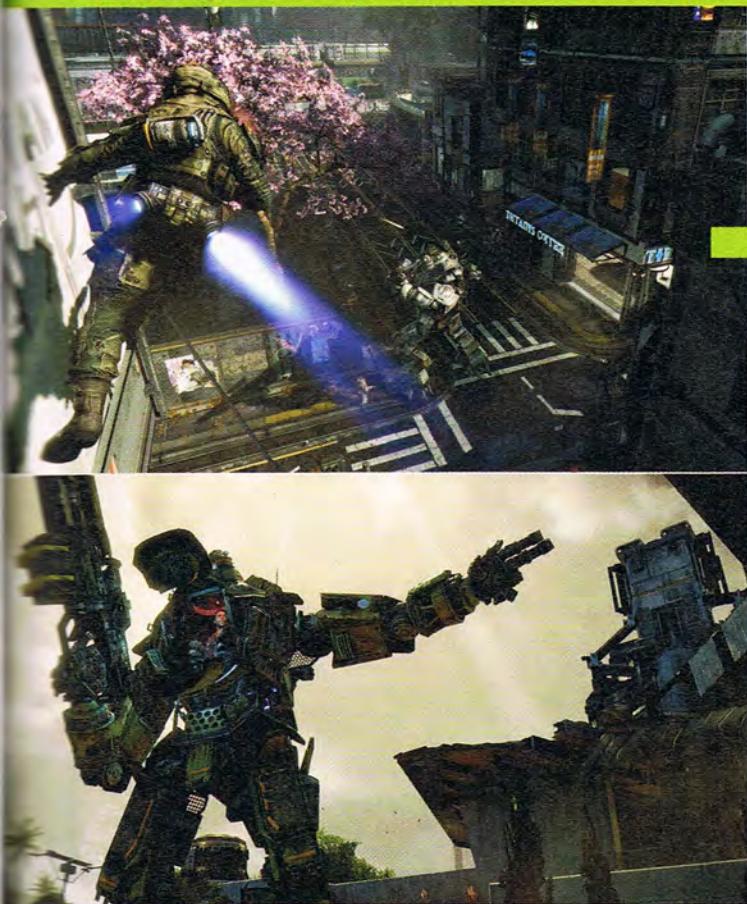
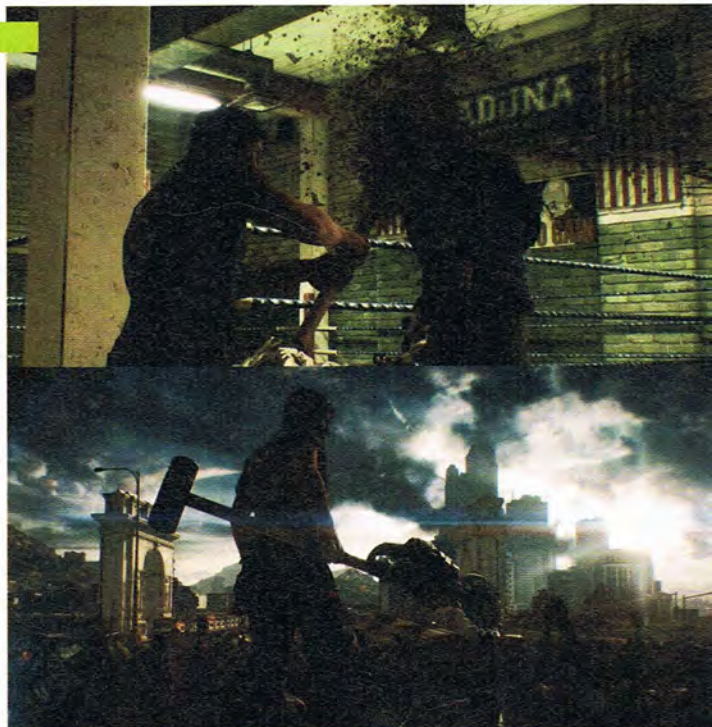
ORIGEN: Canadá / COMPAÑÍA: Capcom / DESARROLLADOR: Capcom Vancouver

CAPCOM VANCOUVER. OTRA forma de decir Big Castle Games, otra forma de decir los tipos de *Dead Rising 2*, otra forma de recuperar nuestro grito de guerra desde hace unos años: "Capcom, qué [CENSURADO] haces con tu vida". Microsoft ha recuperado con buen tino una de sus exclusivas de lanzamiento de 360: *Dead Rising* fue la razón que empujó al Trío Calavera de Games a tirarse encima de la veridablanca con esa promesa de un periodista y un gritón de zombis. Frank West se convirtió en nuestro chico Playboy del videojuego para la eternidad y el juego de Inafune en la última japería bárbara en salir de Capcom (hasta *Dragon's Dogma*).

En su lugar, lo que Capcom Vancouver nos ofrece es un sandbox con decenas de miles de zombis en pantalla, un tono realista que no hace nada para disimular su intención

de aprovecharse del éxito televisivo de *The Walking Dead* (algo que nos repugna) y la idea de un héroe de clase obrera: ese Mr. Winters chicano orgulloso de que la FP le haya enseñado a ganarse el pan con las mismas manos con las que hace frente al Apocalipsis.

Es decir, Capcom Vancouver no sólo se enorgulleció de arrastrar por el fango las virtudes del mejor *xploitation* de zombis de todos los tiempos (y que Santa *Oonechanbara* en bikini nos perdona), sino que vuelve al ataque con una apuesta por la sobriedad, tan molesta en su presentación que Capcom ha tenido que asegurarnos que también tendrá "su toque absurdo, su humor y su ropa loca". Es decir, que les avergüenza tanto que no lo han enseñado de primeras. Mal asunto cuando tienes guiños fóbicos hacia tu propia criatura.



TITANFALL

Roboces para combatir Call of Duty

ORIGEN: EE.UU. / COMPAÑÍA: Electronic Arts / DESARROLLADOR: Respawn

EXCLUSIVIDADES QUE VALEN un mundo. Porque así debe haberle pagado Microsoft a EA por esta joya, en pequeños planetas habitables más o menos. Recapitulemos: el creador de *Call of Duty* (en realidad eran dos, pero uno era un pieza y ya no se hablan) se va a EA, reinventa el multijugador y lo pone en bandeja de Xbox One (y de PC). ¿Se va entendiendo el ODIO que llevó a Activision y Sony a pasear el *Destiny* de Bungie por PS4?

Titanfall, guerra de consolas aparte, parece el shooter multijugador que todo jugador de *Quake 3* y *Unreal Tournament* lleva esperando desde el siglo pasado: tiene velocidad y futurismo. Demonios, tiene "roboces" gigantes, casquillos como cabezas, salvas de cohetes, sexy parkour y mochilas cohete. Incluso todo a la vez. De paso, en Respawn han

sido los únicos capaces de explicar adecuadamente por qué la nube es una buena idea: servidores dedicados para todos. Y la mejor definición de todos los tiempos de la chorrada mágica virtual, de la mano de John Shiring: "mirad, cuando las compañías hablan de su nube, en realidad lo que están diciendo es que tienen un montón de servidores listos para correr cualquier tarea que necesites ejecutar. No hay más".

Por lo demás, la apuesta es bastante dura: hace tiempo que sabemos que las campañas de los grandes pegatiros militares no son más que una excusa para renovar cada año un multijugador devenido en *FIFA Dispara*, pero plantear un juego exclusivamente multi -pese a los elementos como trama, objetivos y demás que ha mostrado Respawn- nos parece arriesgado. Claro que también lo fueron *Quake 3* y *Unreal Tournament*.



INFAMOUS SECOND SON

Un gran poder conlleva... [complétalo tú mismo]

ORIGEN: Estados Unidos / COMPAÑÍA: Sony Computer Entertainment / DESARROLLADOR: Sucker Punch Productions

SI ALGO HA caracterizado a todas las declaraciones que hasta el momento ha hecho Sucker Punch acerca de *Infamous Second Son* es su seriedad casi circunspecta. Impropia, podría decirse, de un juego de superhéroes. Inadecuada, dirán algunos, para un sandbox con esta temática, que casi es una invitación implícita al jugador para que se deje llevar

sacando el lado delirante de todos sus superpoderes.

Sin embargo, Sucker Punch quiere usar la serie *Infamous* para plantear un *what if...* muy serio: el mundo está convirtiéndose en un lugar turbulento, donde surgen las protestas en zonas aparentemente acomodadas. ¿Y si muchos de los que protestan tuvieran superpoderes? ¿Sería potencialmente peligroso?

¿Estaríamos dispuestos a sacrificar libertad a cambio de seguridad?

Eran preguntas que ya se planteaban en *Infamous 2*, pero que siete años después de los sucesos narrados allí, siguen vigentes: el joven Delsin Rowe tiene la habilidad de copiar poderes de otros superhéroes (nada de eso se ve en el trailer presentado en el E3), y tendrá que enfrentarse a la opresora DUP, que caza y controla a gente como

él, casi relegados a la categoría de bioterroristas.

De ello vendrá el que Sucker Punch asegura que seguirá siendo el gran tema del juego: la responsabilidad que conlleva un poder. La potencia de PS4, asegura el estudio, garantiza que cada átomo de superpoder generará cambios únicos en el entorno, tanto físicos como de otro tipo. Veremos si es solo palabrería.



KILLZONE 4

Los horrores de la guerra futura

ORIGEN: PAÍSES BAJOS / COMPAÑÍA: Sony CE / DESARROLLADOR: Guerrilla

UNA DE LAS principales razones para rendirse a los pies de la potencia de Playstation 4 ha venido de las declaraciones de Guerrilla Entertainment acerca del absolutamente impresionante tráiler que mostró en el E3: lo que muestra solo rasca la superficie de lo que es capaz de hacer la consola.

Ellos deben saberlo bien: *Killzone* es una franquicia exclusiva que, pese a que muchos jugadores le echan en cara su falta de carisma, se ha caracterizado por exprimir las posibilidades gráficas y tecnológicas de las consolas de Sony en las que se ha dejado caer (casi todas desde PS2). Guerrilla solo tienen buenas palabras para la monstruosa potencia de PS4, pero quieren que la nueva entrega

de la saga no consista solo en fuegos artificiales.

Para empezar, *Shadow Fall* ubica su acción treinta años después de los eventos narrados en *Killzone 3*. La guerra en el planeta Helghan continúa a pesar de que las décadas de combate lo hayan reducido a escombros. Los refugiados Helghast se instalan en un nuevo planeta, Vekta. Los dos pueblos son separados por un muro y se desencadena un conflicto que bien podríamos calificar como «guerra fría». La analogía con el panorama político terrestre de hace unos años es obvio, y deja bien claro que Guerrilla no ha querido poner en pie un shooter militar de ciencia-ficción más, sino una pieza de reflexión acerca de las consecuencias últimas de los conflictos bélicos.



THE ORDER: 1886

La sombra de Dishonored, cada vez más alargada

ORIGEN: EE.UU. / COMPAÑÍA: Sony Computer Entertainment / DESARROLLADOR: Ready at Dawn

SOLO SE pueden hacer conjeturas acerca de *The Order: 1886*, ya que es uno de los escasos juegos en el pasado E3 de los que se presentó tráiler pero no hubo demos jugables a la vista. Todo parece indicar (y los rumores lo confirman) que será un juego de acción en tercera persona, y su ambientación queda clara en las cinemáticas del video mostrado en el E3: una distópica Inglaterra (sin

duda: ahí está Whitechapel como nuevo pozo de horrores, esta vez de origen sobrenatural), en la que aún hay carruajes de caballos, pero también globos que surcan los cielos y armamento que promete descargas eléctricas y zambombazos de impresión. La influencia de la estética *steampunk* es obvia, como también lo es la de *Dishonored*, un juego que no nos cuesta predecir que se mueve por

aguas mucho más ambiciosas pero que es innegable que está generando una cantidad de imitadores y alumnos digna de mención.

Nuestra apuesta: es la primera vez que Ready at Dawn, después de ports de juegos ajenos y versiones para PSP de franquicias de otros estudios se embarca en un proyecto propio. Intuimos que quieren, sin que la ambición les asfixie, montar un

Assassin's Creed exclusivo para Sony, y trazar una historia de sociedades secretas, siempre tan ideales a la hora de generar secuelas posteriores y ambientadas en distintas épocas. De momento hay aparatos a lo Tesla y demonios que se encaraman por puentes, es decir, que todo en orden: esperemos que la escala del proyecto no sea demasiado para un estudio habituado a los formatos de bolsillo.



KNACK

Robots multiformes para todos

ORIGEN: Canada / COMPAÑÍA: Square Enix / DESARROLLADOR: Eidos Montreal

MARK CERNY ES unas cuantas cosas, pero para lo que nos interesa, el responsable del diseño de la Playstation 4, el autor de juegos míticos de la acción plataforma para todos los públicos y asociados al éxito de la primera PSone como *Crash Bandicoot* o *Spyro the Dragon*, y el creador de este *Knack*.

Knack, por su parte, es un juego de acción en tercera persona que recuerda inevitablemente al carácter accesible y amable de los tiempos en los que los juegos de plataformas aún estaban contaminados por la fiebre por las mascotas de la guerra de consolas que se sufrió durante la generación anterior. Es el único juego de salida de PS4 exclusivo de la consola junto con *DriveClub* y el nuevo

Killzone y, a la vez, es el único que no apela a la condescendencia del *gamer* clásico con armaduras del espacio y armas enormes o gráficos que quitan el sentido. *Knack* propone en su lugar, no hay más que ver el trailer, diversión accesible y cinemáticas tipo Pixar.

Por lo que se ha visto en las demos del E3, en *Knack* el jugador tendrá que escudriñar a fondo los escenarios en busca de Relics, piezas que le permiten aumentar su poder, su energía y, sobre todo, su tamaño. Con ellas conseguirá pasear por las ciudades de los malvados Goblins convertido en un simpático robot enano o con el tamaño de un impresionante coloso, enfrentándose con enemigos de su mismo tamaño, cómo no, con ayuda de la inevitable sartenada de combos.



SUPER SMASH BROS.

La única manera de volver a manejar a Mega Man

ORIGEN: Japón / COMPAÑÍA: Nintendo / DESARROLLADOR: Sora Ltd., Namco Bandai

CREO QUE TODOS estaremos de acuerdo si digo que la única y mejor franquicia que ha creado Nintendo en los últimos años es *Super Smash Bros.* Poner a pelear a sus personajes míticos, y haber ampliado el plantel de combatientes con personajes amigos es algo magnífico y que ha funcionado en tres generaciones diferentes tan bien como

el primer día. Ahora, ha llegado el turno de Wii U, y viva, también de 3DS.

El primer *Smash Bros* portátil probablemente rompa todos los moldes y sea un hito en ventas, aunque también tendrá ciertas limitaciones, motivo por el cual nunca está de más saber que hay grande con el que sentarse a jugar con amigos, que es de lo que trata este juego. Entre las

novedades que hemos podido ver, están tres nuevos personajes: Mega Man, el personaje de *Animal Crossing* y la entrenadora de *Wii Fit*. Vemos con los mejores ojos del mundo la inclusión del mítico personaje de Capcom, aunque seguimos añorándolo como protagonista de su propio título; y sospechamos un poco de los otros dos invitados, que es cierto que son un

giro bastante cómico, pero no parecen pegar mucho en un juego de peleas.

Esperemos que no metan mucho la tijera en la versión de 3DS y que introduzcan nuevas mejoras, porque sería un pecado mortal sacar un nuevo *Smash Bros* sin algo que nos haga volar las cabezas. Por ahora, dormimos más felices pensando en el 'pew, pew, pew' de Mega Man.

BAYONETTA 2

Pelo corto > pelo largo

ORIGEN: Japón / COMPAÑÍA: Sega, Nintendo / DESARROLLADOR: Platinum Games

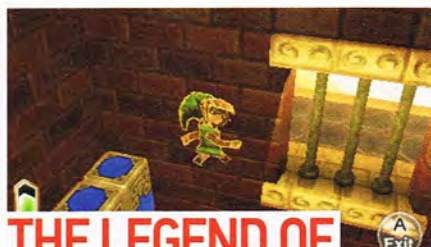
AY, QUÉ MIEDITO nos da este juego. No nos malinterpretéis, nos encanta el aspecto renovado y más juvenil de la bruja piruja que más fuerte pega del mundo, nos entusiasma la idea de un modo multijugador, los nuevos combos y esos látigos pegados a los pies también nos vuelven locos; ¿pero que tenga un control táctil? Eso rompe mucho con la idea original de Bayonetta.

Al menos, parece que la mojigatería no ha censurado ni uno solo de los movimientos de la bruja y que se mueve y sacude con la misma poca vergüenza y ligereza de cascos que siempre. Y la locura desmesurada que era el primero parece seguir presente: en la demo del E3, Bayonetta pelea a lomos de un caza a toda velocidad mientras esquiva golpes de unos

centauros y reparte golpes demoníacos con su pelo mágico. Hay una nueva arma, unos látigos que van atados a sus pies y que funcionan como extensiones para grandes grupos de enemigos. Gráficamente, el juego no parece gran cosa. Es normal, sale en Wii U, que no puede competir, ni debe, con el resto de consolas de nueva generación, pero ya se ha confirmado que funcionará a 60 imágenes por segundo.

El resto de lo mostrado, son incógnitas. ¿Quién es ese hombre encapuchado y vestido de blanco que para balas y usa una lanza para intentar dañar a nuestra amada señorita? ¿Cuándo se lanzará? ¿Será tan bueno como el primero? ¿Se podrá manejar dignamente con el pedazo de mando de Wii U? Aún nos queda mucho por ver. Hay ganas de Bayonetta, eso sí.





THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS

ORIGEN: Japón
COMPAÑÍA: Nintendo
DESARROLLADOR: Nintendo

NINTENDO NO TRATA muy bien sus vacas sagradas, y tampoco deberían. Esta secuela de *A Link to the Past*, que por fin tiene nombre, parece que contará con los mismos escenarios del original pero con un mundo oscuro propio. No se ha visto aún demasiado contenido nuevo más allá de la magia que permite a Link meterse en los muros y cambiar de perspectiva cenital a cámara baja o de que los ítems gastan energía. Nos gusta ver un *Zelda* más clásico, pero nos asusta que no aporte nada realmente nuevo y que mancille la memoria de uno de los mejores juegos jamás hechos. Nintendo tiene nuestra confianza aún así.



SUPER MARIO 3D WORLD

ORIGEN: Japón
COMPAÑÍA: Nintendo
DESARROLLADOR: Nintendo

QUÉ FÁCIL ES acertar con un *Mario*, la verdad. Solo metiendo un traje de gatito ya nos ha llegado al corazón por la vía rápida. Si encima añaden la coetilla 'World' al juego, pues nos puede el hype. Este juego para Wii U parece una evolución lógica del juego que apareció en 3DS el año pasado y que estaba a medio camino entre el concepto de *New Super Mario Bros.* y *Mario Galaxy*. Por esto, quizá, a muchos nos deja cierto sabor agri dulce: ojalá se hubieran zambullido en la piscina y nos hubieran dado un *Galaxy 3*. Por lo menos, han rescatado a Peach como personaje jugable y han prometido toneladas de juego cooperativo, como siempre.



YOSHI'S NEW ISLAND

ORIGEN: Japón
COMPAÑÍA: Nintendo
DESARROLLADOR: Nintendo

PUESTO QUE NO se mostró nada de *Yarn Yoshi*, esa especie de hijo bastardo del dinosaurio de Nintendo y de Kirby, nos alegramos al menos de ver que la segunda secuela del fantástico *Yoshi's Island* sigue ahí. Su acabado gráfico no nos convence del todo, pero parece muy fiel al espíritu del original y, qué demonios, al menos no tiene tan mala pinta como el de DS. Por ahora, sabemos que hay huevos gigantes que funcionan como el champiñon gigante de *New Super Mario Bros.* y que hay un murciélago gigante como enemigo. El resto son flores, huevos teledirigidos y monedas rojas al ritmo de musiquita infantil y plataformeo exigente.



THE WONDERFUL 101

ORIGEN: Japón
COMPAÑÍA: Nintendo
DESARROLLADOR: Platinum Games

PLATINUM GAMES SON lo más parecido al cielo que conocemos en esta revista. Es cierto que a veces no aciertan del todo con el enfoque de sus juegos - *Anarchy Reigns* era un mojón -, pero siempre hacen algo original. Y este es el caso de *The Wonderful 101*, una suerte de *Pikmin* con superhéroes al más puro estilo Viewtiful Joe, que incluye grandes dosis de humor, acción a raudales y unos cuantos puzzles sencillitos, y que parece emplear con algo de ingenio el mando de Wii U, que para algo está ahí. Entre este y *Bayonetta 2*, estamos ya preguntándonos si esta unión con Nintendo va a ir a más.



MARIO KART 8

ORIGEN: Japón
COMPAÑÍA: Nintendo
DESARROLLADOR: Nintendo

A NADIE SORPRENDE que Nintendo tire de sus franquicias clásicas para impulsar las ventas de Wii U. Hemos visto un *Mario*, un *Smash Bros.* y ahora un *Mario Kart*, todos prácticamente para el mismo año y para antes de Navidades. Esta octava parte no necesita gran cosa para enganchar a los forofos de la saga: un mejor acabado gráfico, 60 imágenes por segundo y nuevos trayectos dentro de los circuitos para conducir en contra de la gravedad gracias a karts con motores antigraavitatorios, o algo así. El caso es que este *Mario Kart* tiene pinta de marear y de dar más vueltas que un *F-Zero*. Bueno, no, porque ojalá lanzaran uno en alguna parte.



DONKEY KONG COUNTRY TROPICAL FREEZE

ORIGEN: EEUU
COMPAÑÍA: Nintendo
DESARROLLADOR: Retro Studios

TRAS EL EXITAZO de *Donkey Kong Country Returns*, parece que Nintendo quiere repetir fórmula y éxito sin olvidar la inclusión en el juego de un par de novedades. Por ejemplo, ahora es posible nadar. Ciertamente, las increíbles fases acuáticas de la trilogía de Super Nintendo se echaban de menos, y parece que más o menos han regresado. Por otro lado, se ha introducido a una vieja conocida, Dixie Kong, que tiene prácticamente las mismas habilidades de Diddy por lo que hemos visto, pero que esperamos se desarrollen mucho más. Y por qué no, que se animen y metan más personajes en este título.

“Pensarás que eres un manta. Y entonces, solo cuando estés en lo más bajo, estarás listo para que Dark Souls te reconstruya”

MATT CHARLESWORTH, VALVE

POR QUÉ

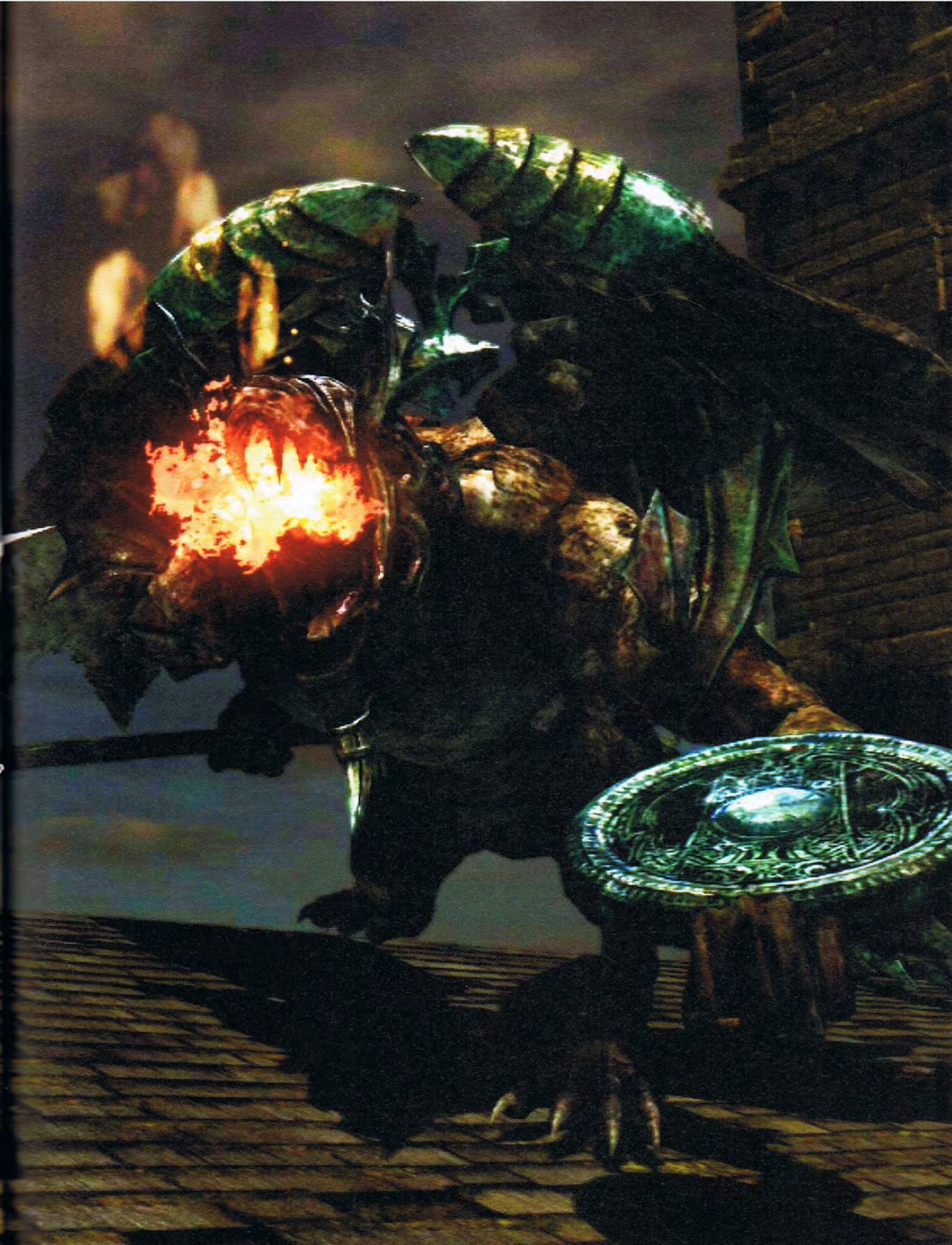


Dark Souls

MATT CHARLESWORTH, VALVE
(@ZZZCHARLESWORTH)

“Solo miralo a los ojos y sumérgete en él. Luego prepárate a morir. Durante las primeras horas es normal no enterarse de qué pasa en Dark Souls. Morirás, mucho. Te preguntarás de qué va todo esto y serás incapaz de encontrar una respuesta que te satisfaga. Preguntarás a quienes lo han jugado antes y pensarás que eres un manta. Y entonces, solo cuando estés en lo más bajo, estás listo para que Dark Souls te reconstruya: te hará fuerte, ágil. Aprenderás una importante lección vital, que la perseverancia y el compromiso son duros, pero se recompensan. Dark Souls cambió la forma en la que veo todos los juegos y de alguna manera los ha arruinado en cierto nivel... y es que es demasiado bueno.”





AVANCE
NEXT-GEN

¿SIN MULTIJUGADOR?

HAY ALGO REFRESCANTE en la completa ausencia de modo multijugador en *The New Order*, pues MachineGames se ha centrado en exclusiva en darlo todo con el modo campaña del juego. Teniendo en cuenta las poco pulidas opciones multijugador de *The Darkness*, no nos sorprende. De hecho, la fortaleza de Starbreeze ha residido casi siempre en su historia para un jugador, y es un gusto ver que esa traza de su ADN está en *The New Order*. Tiene lógica, Bethesda solo suele incorporar modos online si realmente tienen sentido, alejándose desde luego de la tendencia mayoritaria. *The Evil Within* y *Dishonored* son dos ejemplos claros de experiencias en solitario por las que merece pagar aún un precio.

■ El mundo tiene más profundidad que en previos juegos de *Wolfenstein*. Hay una auténtica sensación de rebelión para derrocar a los nazis

■ Hemos jugado esta parte. Haznos caso, no termina bien para tu amigo el conductor, que no tiene mucha idea de improvisar cuando es pillado.

■ Los robots de ojos rojos son un claro homenaje a los Cylons de *Battlestar Galáctica*.

Wolfenstein: The New Order

CONCEPTO ■ Lidera una revolución ambientada en unos años sesenta alternativos donde los nazis ganaron la guerra gracias a una tecnología súperavanzada.

INFORMACIÓN

Detalles

Plataforma:
PS4/Xbox One/
PS3/360/PC
Origen:
Suecia
Compañía:
Bethesda
Desarrollador:
MachineGames
Lanzamiento:
2013
Jugadores:
1

Perfil del desarrollador

Jens Matthies es el director creativo de *The New Order* y ha trabajado como director de arte en varios juegos de Starbreeze durante años. Parece que el toque adulto de sus narrativas se ha contagiado a *Wolfenstein*, incluso ahora que los disparos son más abundantes que antes.

Historial

The Chronicles Of Riddick: Escape From Butcher Bay 2004 [Multi]
The Darkness 2007 [Multi]
The Chronicles Of Riddick: Assault On Dark Athena 2009 [Multi]

Apogeo

The Darkness sigue siendo uno de los mejores shooters de esta generación. Combinaba el uso de poderes con una grandiosa historia y una ambientación única que eleva la trama original del cómic.

Robots nazis

Wolfenstein ha estado congelado desde *Return To Castle Wolfenstein* (2001), hasta donde sabemos.

Tras una prescindible entrega en 2009 con un sinsentido de nazis sobrenaturales, ha emergido una nueva versión más centrada en la parte narrativa y que va a funcionar como shooter entre generaciones: *The New Order*, desarrollado por las mentes detrás de éxitos de Starbreeze como la saga *Riddick* y *The Darkness*. Es un juego bien construido: el combate es exigente y satisfactorio y la historia del mundo de *Wolfenstein* será contada de la forma más espectacular que se haya visto hasta ahora.

El jugador tomará el papel de BJ Blazkowicz, que vive en unos años sesenta alternativos donde los nazis ganaron la guerra gracias a una tecnología avanzada. Nuestro personaje está metido en un movimiento de resistencia que busca acabar con la ocupación mundial de los nazis. *The New Order* solo tiene campaña, un movimiento muy inteligente si tenemos en cuenta el legado de Starbreeze de historias que giran en torno a un personaje con carisma. Y por eso, MachineGames no se corta al apuntar que *Wolfenstein* se ha concebido como una aventura de disparos, en lugar de como un simple FPS, algo que nos mostraron poco después con el juego.

/// Blazkowicz va en un tren, donde el oficial nazi Engel viaja con su mujer trofeo, Bubi, con la protección de un robot a medio camino entre un Cylon y un Geth. La mujer interroga a Blazkowicz para conocer su nivel de apego al régimen, y lo hace pidiéndole que examine unas fotos y le diga cuáles le repugnan, todo con una expresión de "te voy a matar" en su arrugada cara. Puedes interactuar con el escenario y señalar las fotografías que se van sacando. Tras un par de rondas, la loca te apunta con el arma, tira las fotos y te dice que has aprobado. Sí, es clavada a la escena de la leche de Hans Lander en *Malditos Bastardos*, y a la de Fassbender hablando en alemán, solo que esta no acaba con huevos revueltos. El juego tiene el objetivo puesto en estos momentos y sentimos que conseguiremos

copar ciertas expectativas. Los tiroteos, sin embargo, no son tan atractivos. No es una cosa negativa, porque de hecho son divertidos, rápidos y exigentes, ya que requiere medir bien las coberturas, saber moverse con tempo y cierto uso estratégico del escenario. El problema es que es todo familiar, no parece diferente de muchos otros FPS que van a piñón fijo, y eso le resta gran parte de su atractivo por mucho que se estén esforzando en recrear un mundo vivo y artísticamente sugerente.

Pero como decíamos, es bastante entretenido en su mayor parte. Su ritmo es más rápido que el de *Riddick* o *The Darkness*, y también sirve como homenaje al *Wolfenstein* original sin llegar a ser nunca regresivo. Las armas están hechas con imaginación: hay dos que lanzan proyectiles láser de diferente intensidad y que atraviesan partes del mapa y enemigos, y todas tienen modos de disparo alternativos para probar suerte.

"Trabajar en este juego es un honor, y nuestro equipo creará una experiencia inolvidable"

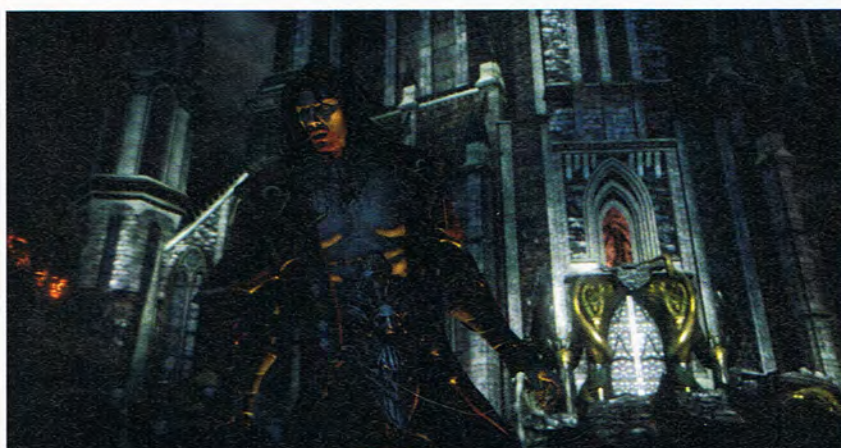
JENS MATTHIES, MACHINEGAMES

Wolfenstein: The New Order está siendo construido bajo tecnología de id, estudio original de la saga. El Tech 5 ha sido aprovechado para la nueva generación, tal como fue concebido en su día, y también es el sustento básico de otro juego en desarrollo de Bethesda, *The Evil Within*. En otras palabras, esto significa que en su versión para consolas actuales, *Wolfenstein* está más o menos a la altura de la calidad visual de *Rage*, si bien en Xbox One y PS4 debería estar un poco por debajo de la versión de dicho juego en un PC de gama alta. Un movimiento inteligente, y que le pone por delante de muchos títulos en una situación similar. Rápido y bonito en todas partes.

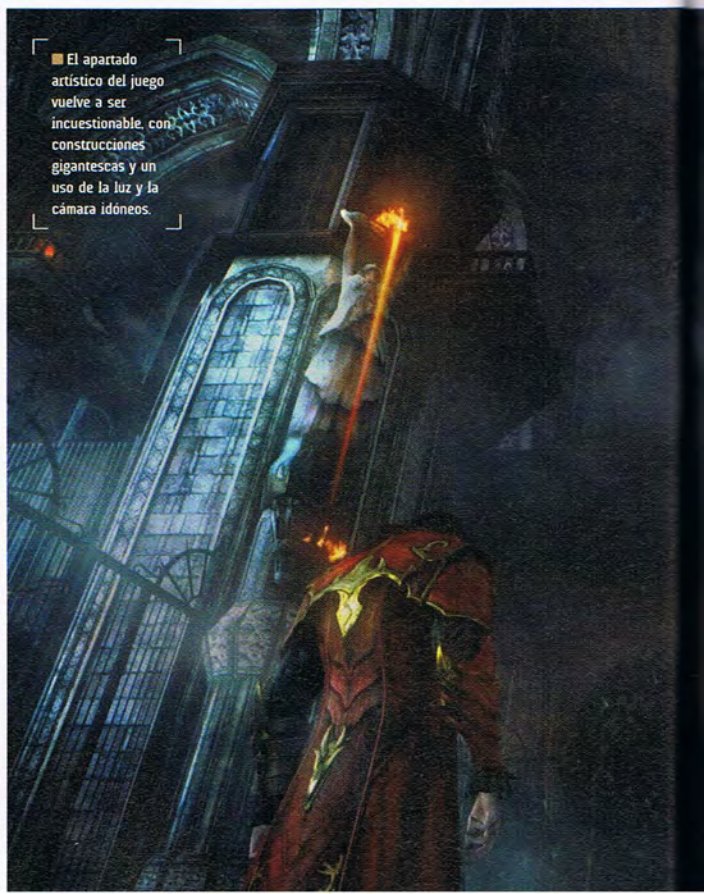
Oh, y una cosa más. MachineGames fue bastante poco clara sobre si Hitler aparecería en *The New Order*. Tomaremos esto como un sí. No podemos esperar para comprobar qué bizarda van a hacer alrededor de semejante figura, pero no esperamos nada por debajo de un mecha-Hitler con cara de pocos amigos. Por ahora, creemos al menos que *Wolfenstein* ha caído en buenas manos.

SPOILERS A PUNTA DE PALA

CUALQUIER COSA que se diga sobre este juego es un enorme spoiler. El final de *Lords of Shadow* nos dejó picuetos a muchos, y sin habélo visto, todo lo que se ha mostrado sobre su segunda parte es imposible de entender por completo. El uso de la sorpresa para cerrar la historia se volvió a usar, más o menos, en *Mirror of Fate*, pero en este caso su historia es más autoconclusiva y no afectará tanto a este juego. Así que si no habéis jugado al primer *Castlevania* de Mercury Steam, ahora que va a salir hasta en PC, es un buen momento para hacerse con él. La crítica fue bastante dura con él por tocar una saga sagrada, pero el tiempo la verdad es que lo ha puesto donde se merece.



■ Si Alucard. Eso de que lleve el pecho al descubierto no nos gusta, pero aún así estamos encantados de encontrarnos de nuevo con este viejo conocido.



■ El apartado artístico del juego vuelve a ser incuestionable, con construcciones gigantescas y un uso de la luz y la cámara idóneos.

Castlevania: Lords of Shadow 2

CONCEPTO ■ Nuestro estudio patrio más importante se propone finalizar su historia sobre Castlevania con saltos temporales y un mundo más abierto.

INFORMACIÓN

Detalles

Plataforma:
PC, 360, PS3
Origen:
España
Compañía:
Konami
Desarrollador:
Mercury Steam
Lanzamiento:
Noviembre de 2013
Jugadores:
1

Perfil de Mercury

Estos compatriotas se están haciendo un nombre con la saga *Castlevania*, que les llovió del cielo tras unos cuantos juegos y sustos con CodeMasters. Sus orígenes están en Rebel Act Studios, principalmente, padres del genial *Blade: The Edge of Darkness*, un precursor de la fórmula de *Dark Souls*.

Historial

Castlevania Lords of Shadow
Mirror of Fate 2013 [3DS]
Castlevania Lords of Shadow
2011 [Multi]
Clive Barker's Jericho
2007 [PC, 360]
Scapland
2004 [PC, Xbox]

Apogeo

Lords of Shadow era toda una declaración de intenciones para la saga *Castlevania* y muchos dudaron del estudio y de su visión del juego. Pero luego ha resultado ser el *Castlevania* más vendido de la historia...

Tanta sangre como en una Boda Roja

Reiniciar una saga como *Castlevania* debe ser algo increíblemente difícil, y más aún hacerlo de modo que la crítica y el público queden relativamente contentos. Sacar una segunda parte, más bien tercera, que cierre el círculo del nuevo Drácula y los nuevos Belmont tampoco debe ser sencillo, ¿pero qué sería de la vida sin retos? Supongo que eso es lo que se deben plantear dentro de Mercury Steam, un pequeño estudio español –que aún así es el más grande de España– que pese a trabajar con Konami se considera muy independiente y que va a introducir dos líneas temporales, un mundo más abierto y un final a la historia de Drácula.

Por si no quedaba claro en las imágenes, el protagonista de *Lords of Shadow*, Gabriel, el primer Belmont, el primero en empuñar el Matavampiros, se convirtió en Drácula. Así lo dejaba caer el final del juego y así lo explicaron sus desafortunados DLCs, que jugablemente eran un tostonazo pero cuya historia dejó claro cómo se pasa de ser un héroe que derrota al mismísimo Satanás y encuentra la redención a ser el Príncipe de las Tinieblas. La respuesta, para los que no vayan a jugarlo, es sencilla: porque no le queda otra elección si quiere salvar el mundo. Esta apuesta tan humana en un monstruo retratado en los videojuegos como el mal personificado es uno de los rasgos que el director de ambos juegos, Enric Álvarez, siempre reservó para él. No queda ahí la cosa, porque parece que este Drácula no busca vengarse del ser humano, sino simplemente morir en paz, dejar atrás su sufrimiento inmortal. El problema es que para eso, primero tiene que recuperar todos sus poderes, mermados durante siglos, y acabar una vez más con el mal que le supera. Sí, este juego es una batalla de algo supuestamente malo contra otro más malo todavía.

En la demo que pudimos ver, destaca el oscuro salón en el que habita nuestro personaje. Gótico y lleno de una belleza

decadente, que pronto es invadido por una horda de soldados humanos que quieren acabar con el monstruo que habita el castillo. Drácula, como es normal, se defiende, y no le importa enfrentarse a todo un ejército.

Los movimientos de Gabriel son mucho más veloces y resultan menos pesados que en el anterior juego, hasta el punto de que al esquivar se teletransporta casi automáticamente a otra posición. Parece que esta renovada movilidad está enfocada a dar ritmo y fluidez al combate, pudiendo realizar un combo rápido o quebrarlo en cualquier momento. Esto no significa que los golpes sean menos contundentes, todo lo contrario. Aunque mermado por los años, las capacidades del personaje son sorprendentes. En primer lugar, está el látigo de sangre, que viene a sustituir al del primer juego y que funciona de manera similar, con dos botones y con combos de diferente intensidad. Pronto

“El mundo es ahora algo más abierto, será posible moverse por el castillo de Drácula”

ENRIC ÁLVAREZ DIRECTOR DE LORDS OF SHADOW 2

aparece un enemigo al que el látigo no le hace daño, ya sea porque tiene una defensa poderosa o porque es inmune a su ataque. Para eso están las otras dos armas, la Espada del Vacío y las Garras del Caos, la primera con poder luminoso y la segunda con poder oscuro. Sí, la dualidad en el poder del personaje vuelve a estar presente y tiene el mismo fin: alternar sus efectos durante el combate para dañar a enemigos específicos y crear más ritmo. Es lo mejor de su predecesor y se ha ampliado en su secuela. La espada, por tanto, absorbe vida, mientras que las garras confieren más poder de ataque y son las únicas que rompen armaduras pesadas. Y la cosa va a más: al vencer enemigos, se obtiene experiencia que sirve para desbloquear nuevos movimientos.

A su vez, dominar un movimiento confiere más poder al arma y a dicho ataque en sí, con lo que jugar bien queda recompensado de alguna forma. Desde el estudio, aseguran que es una forma de evitar que los jugadores jueguen a machacar botones.

Hay otras tantas habilidades nuevas que entran dentro de la nueva naturaleza vampírica del protagonista, pero no pudimos verlas en profundidad. Una de ellas es la alimentación: al debilitar al enemigo, es posible devorarlo para recuperar vida con su sangre. Sí, ¿qué esperabais de un vampiro? La segunda estaba más enfocada a las plataformas, o a simplificarlas, más bien. Era posible indicar con murciélagos el siguiente paso a dar al escalar muros por el entorno del personaje.

Todas las construcciones que rodean a Drácula son tremendamente oscuras. Es uno de los objetivos del estudio: crear una historia lúgubre, con un personaje a la altura y un mundo tan negro como él. Y así es. Los efectos de luz y las construcciones monolíticas crean un juego de claroscuros imponente que deja en buen lugar a este título en lo que a gráficos se refiere. Y eso no es todo, porque los titanes presentes en el primer juego, y por los que tanto se le criticó, han vuelto muy crecitos. Ahora no funcionan como jefes al uso, sino como inmensas fases con puzzles que hay que deshacer para derrotar al monstruo mientras otros tantos enemigos acechan para curtiarnos el lomo, y largas secciones de plataformas en las que hay que evitar objetos y tratar de no caerse. Es decir, son como los titanes de *God of War 3*, pero con mucha más sangre de por medio. Es curioso el toque gore que han conferido al juego, pues los enemigos estallan en vísceras y litros de sangre si se les remata con un buen golpe. Además, Drácula suele masticarles el cuello a menudo y, para interferir con el objeto divino que ha dado vida a esta gigantesca construcción de hierro y acero, vomita unas cuantas pintas de hemoglobina para corromperlo. Alguien del estudio es muy fan de *Carrie*, está claro.

El titán, entonces, no es el enemigo de verdad, pues éste es más pequeño y encima suelta frases de homenaje de la saga. Durante toda la sección del titán lo que hicimos fue perseguir a un paladín dorado y alado que intentaba combatirnos sin éxito y que al final tenía que confrontarnos en la vanguardia del ejército que lideraba el asalto al castillo. Aquí es donde más se apreciaba la depuración de la mecánica en el combate y donde de verdad parecían útiles la espada y las garras, pues el enemigo era

capaz de adaptarse a los golpes y contraatacar muy rápido, amén de utilizar sus propios poderes celestiales y de echarnos encima a los acongojados soldados, que intentaban organizarse a duras penas antes de atacar. Esta sección finalizaba la demo por todo lo alto: con Drácula volviendo contra el paladín su propio poder divino y generando una explosión de luz que acababa con el campo de batalla y que solo dejaba en pie una figura oscura en la lejanía: Alucard. El Belmont redimido como vampiro (o como otra cosa, porque se reflejaba en el filo de su espada) parece que tendrá un papel fundamental en esta historia, tal como lo tuvo en *Mirror of Fate*.

Todo esto es solo una parte de la historia de Drácula. En su etapa como señor oscuro es fuerte y se defiende de enemigos, pero también hemos conocido otra época, una en la que ha vuelto a la vida destruido y débil tras siglos durmiendo. ¿Cómo ha llegado a este estado? ¿Habrán dos líneas temporales? ¿Qué pasa con la ciudad moderna? Lo único que sabemos hasta el momento, a pesar de que no lo hemos visto

TRIO DE ASE

AL CONTRARIO que en los clásicos Castlevania, en Metroidvania Mercury Steam apostó por un rango de armas más limitado para Gabriel. En esta segunda entrega es un poco más amplio, pero siguen siendo solo tres: el látigo, la espada y las garras. Cada una se debe emplear contra diferentes monstruos en tanto que algunos son invulnerables al efecto de uno o dos de ellas. Es una propuesta de ritmo y de combos bastante bien planteada y que ya estaba presente en el anterior con el tema de la magia oscura y luminosa. Si habéis jugado recientemente a *DMC* no os costará entenderlo, porque han calcado ese mismo sistema.

■ **General:** El juego alterna exteriores amplios e interiores detalladísimos con el mismo ritmo con el que Gabriel va cambiando de armas y enlazando combos entre hordas de enemigos y titanes de madera y metal que parecen no tener fin. Nos imaginábamos un *Dynasty Warriors* de vampiros, pero no, simplemente han ampliado la escala de todo, de los jefes también. Pero bueno, el tamaño no importa.

“Para nosotros era clave romper con todo lo anterior, pero nunca hemos ignorado el impresionante legado de la saga”

DAVE COX PRODUCTOR DE KONAMI

■ **Derecha:** El apartado sonoro está a la altura de cada situación, pero se luce especialmente cuando nos enfrentamos a un jefe.



ENRIC ÁLVAREZ

DIRECTOR DE CASTLEVANIA
LORDS OF SHADOW 2



EL MUNDO DE ESTA SEGUNDA PARTE ES MÁS ABIERTO, ¿HABRÁ BACKTRACKING O MISIONES SECUNDARIAS?

¿A qué te refieres con una misión secundaria? Si te refieres a ir de un lado para otro buscando objetos y haciendo de mensajero, no tendremos nada de eso. Se podrá investigar y se podrá ir de un sitio a otro del castillo, que por cierto, es inmenso. Queremos un mundo vivo y que no sea un conjunto de arenas de combate donde se pelea. Queremos que todo esté conectado con el castillo y con la historia.

YA SE CONOCE QUIÉN ES DRÁCULA, ¿HABRÁ MÁS SORPRESAS?

Vamos a estar todo el rato arrojando cosas nuevas al jugador. Habrá algo nuevo cada dos minutos, aunque no necesariamente tienen que ser sorpresas. El cliffhanger del primer juego, reconozco, era una pequeña trampa, pero ha servido para crear mucho interés en esta segunda parte, y prometo que no defraudará a nadie.

LOS OTROS DOS JUEGOS GIRABAN EN TORNO A LA FAMILIA. ¿QUÉ TEMAS VAIS A TRATAR EN LA CONCLUSIÓN DE LA SAGA?

Hemos querido hacer una historia oscura en tanto que el personaje lo es. Siempre hay lugar para otros temas, por supuesto, pero diría que no nos hemos centrado tanto en lo que rodea a Gabriel como en él mismo.

¿CREEIS QUE LA GENTE SIGUE ENFADADA POR EL CAMBIO QUE LE DISTEIS A LA SAGA?

Imagino que sí, siempre hay fans que se quejan del look más occidentalizado que le dimos al juego, pero era algo necesario y a muchos otros les ha gustado. Y creo que tras *LOS2*, muchos más estarán encantados con lo que hemos hecho con Drácula y su mundo.

¿HAY VIDA TRAS CASTLEVANIA?

Desde luego, seguiremos haciendo cosas, solo que serán diferentes.

aún, es que Gabriel recorrerá las calles de una ciudad contemporánea y que volverá a recorrer su castillo para recobrar todo su poder perdido. Y lo hará de una forma menos lineal que antes, que para eso se ha introducido la cámara dinámica, por fin, y se ha abierto más el mundo del juego. No nos quisieron aclarar si será posible hacer misiones secundarias o recorrer el mapa como si se tratara de un *Castlevania* de los antiguos, pero no parecen ir por ahí los tiros. La historia será el hilo conductor que guiará todo en el juego, aunque será posible moverse más libremente, este título no es un sandbox en ningún momento. No sabemos, pues, cómo funcionará el mapa, aunque sabemos que será posible teletransportarse entre diferentes zonas; ni cómo convivirá esto con el entorno contemporáneo.

Lords of Shadow 2 aún está cubierto con una densa niebla, y en el E3 no se han revelado muchos detalles, solo unos pocos personajes de los cuales no se ha dicho nada: una mujer de la antigua orden de Gabriel, un joven que parece un reflejo infantil de su hijo, un lobo blanco y una ayudante que posiblemente sirva como guía dentro del informe y colosal castillo que da nombre a la saga. Como resulta evidente, la transformación de los símbolos y la estética del juego ha seguido el camino de la primera parte y no se ha echado atrás pese al clamor popular. Mercury Steam tiene la potestad de imponer su visión de la jugabilidad, del personaje y del mundo, y no está haciendo una chapuza.

La conclusión de la saga promete cerrar todos los cabos sueltos y dar una historia a la altura de los mejores juegos de la serie, a la vez que introduce un mejor sistema de combate, que era lo más interesante que tenía el primer título, y dejando casi intactas las secciones de plataformas, aunque expandiendo las de exploración. Aún faltan unos meses para conocer el desenlace final.

Bruno Louviers



FIFA 14

CONCEPTO ■ La máquina de hacer dinero de EA se prepara para revalidar su título como mejor simulador de fútbol.

El nuevo FIFA quiere que cada disparo a puerta sea un chute de adrenalina porque costará mucho hacerlos perfectos

INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: PC, PS3, 360, PS4, XBO
Origen: EE.UU.
Compañía: EA
Desarrollador: EA Sports
Lanzamiento: Por confirmar (2013)
Jugadores: 1-Por confirmar

Perfil del desarrollador

Tenemos que afrontar que los juegos de fútbol que salen todos los años no pueden introducir mejoras espectaculares en cada juego, pero cada ciertos años, se da un salto cualitativo. *FIFA 13* fue ese salto, y *FIFA 14* viene a refinar todo lo presentado en su antecesor y a refinar algunas mecánicas que no terminaron de florecer.

Historial de lo obvio

FIFA 13 2012 [Multi]
FIFA 10 2009 [Multi]
FIFA 97 1996 [Multi]
FIFA International Soccer 1993 [Multi]

Apogeo

FIFA ciertamente se supera cada año y desde su versión 2008 no son pocos los que dicen que pasó por encima de *PES* en todos los aspectos. El juego de Konami siempre consigue mantener el tipo, sin embargo.

Quién tuviera un producto que vende más y más cada año sin hacer cambios sustanciales para que resulte atractivo de nuevo, ¿eh? Es la magia de los videojuegos como *Call of Duty* y *Assassin's Creed*, que venden lo invendible todos los años, hasta en tiempos de crisis, y no necesitan más que un par de toques aquí y allá. No puedo ser tan tiquismiquis en lo que se refiere a los juegos de deporte, que sí, salen todos los años, pero es que poco se puede reinventar del fútbol a estas alturas. Y aún así, EA intenta reformular lo inamovible mediante la suma de pequeños cambios.

Este año ese conjunto de minucias puede romper los moldes y crear ciertas incomodidades entre muchos jugadores avezados, aunque esto no es algo malo a priori. Los retoques que se han llevado a cabo son, desde luego, minuciosos, quirúrgicos, pero tan evidentes como el cambio de motor que han llevado a cabo para la nueva generación de consolas. Son cambios que se notan desde el primer toque al balón, y esto es lo que me impresionó, porque normalmente nunca los noto tan rápido en los juegos de fútbol. No esperaba que el balón respondiera de forma tan irregular ni imprecisa, y esto, ojo, es lo que buscaban con *FIFA 14*: imbuir más realismo e imperfección propia del ser humano digitalizado que manejamos. Pero claro, cuando se suman mis propios fallos con el mando a los de ese jugador que no es lo suficientemente bueno para mantener la pelota siempre pegada al pie o disparar cuando se le echa encima una defensa contrario... uno se puede frustrar.

¿Va a pasarle factura esto al *FIFA* de este año? Creo que no porque, primero, lo que probé era una alpha que aún se puede retocar y pulir para que no se sientan tan exagerados estos dejes introducidos a propósito y, segundo, esta necesidad de jugar mejor uno mismo porque el juego hace que

Tirar a puerta es más difícil y ya no valen los trucos de siempre, como ir por la banda y centrar para rematar de cabeza.

El trabajo de físicas, nos comentaron, ha sido minucioso. Supongo que quieren evitar esos gifs de fallos de físicas tan graciosos en los que dos jugadores se morreaban.

“Queremos que elaboréis cada jugada y que sintáis cada momento como si estuvierais marcando el gol de una final”

SEBASTIÁN ENRIQUE PRODUCTOR DE FIFA 14

los jugadores resbalen al frenar tras una gran carrera, pierdan la pelota con algo más de facilidad, sea más difícil de cubrirla con los nuevos sistemas para defender la pelota y similares; todo esto, seguramente hagan que el usuario medio de FIFA, que de por sí no suele soltar el juego en todo el año, juegue todavía más. Si desde EA dicen que lo quieren es que cada jugada parezca una obra de arte, yo digo que lo que quieren es que se juegue un montón hasta poder conseguirlo.

La búsqueda de la intensidad mediante un sistema más imperfecto es arriesgada. Hay paliativos para ello, y la mayoría están en los nuevos sistemas de defensa (ya he mencionado la nueva defensa de la pelota, que es muy efectiva y sencilla pues se realiza con un gatillo) y, especialmente, en los lanzamientos a puerta. Ahora la pelota, con poco que se apunte, se presione el gatillo para dar calidad y se apriete el botón con algo de espacio, se convertirá en una bala a la cabeza. No siempre se acierta, pero la fuerza con la que se puede dirigir la pelota es tremenda. Esto se corresponde a una nueva física del balón, que va en coalición a los cambios sufridos en los esféricos en los últimos años (seguro que habéis oído a Casillas quejarse de esto en más de una ocasión); y también a que se han introducido nuevos disparos, los *pure shots*, que inciden de nuevo en esa idea de hacer algo espectacular una vez te has currado la jugada y has sabido controlar a los ahora más torpecillos jugadores. Así pues, ahora cualquiera puede hacer trallazos a lo Cristiano Ronaldo.

¿Es este otro desequilibrio? No, porque conseguir llegar a la meta con el espacio suficiente para disparar así es más difícil, sobre todo porque en cuanto se te echa encima otro jugador, el nuevo motor de impactos y movimiento, ese que hace que no haya efecto de tizereta antes de disparar porque adapta los pies del jugador a la distancia indicada, hará que el tiro salga mal si no se ejecuta en condiciones óptimas. Es fácil ver qué es lo que ha fallado porque, para perfeccionar esto, se han introducido nuevas animaciones. Esta forma de moverse y reaccionar al entorno se fusiona en caliente con el minucioso sistema de imperfecciones de los jugadores y es la forma perfecta de rematar los cambios en el juego.

Aún no puedo decir si serán perjudiciales a la larga o si muchos van a recibir mal el no poder ejecutar carreras por la banda y centrar al área con facilidad; pero este ha sido el único FIFA en bastante tiempo en el que he notado que sí han cambiado cosas desde el minuto uno. A mejor o a peor, ya lo veremos.

BRUNO LOUVIER



FIFA estrena nuevos sistema para defender y esconder la pelota, que son muy complejos a la vista pero que se ejecutan con un botón, o dos para hacer el movimiento más preciso. Desde luego, es a prueba de tontos.



Los nuevos disparos introducidos reflejan los cambios en las físicas del balón, que es algo de lo que se han quejado durante tiempo los porteros de medio mundo.



■ El E3 terminó sin noticias de lo nuevo de Rocksteady (pista: es un *Arkham* para la nueva generación), suponemos que para no distraer la atención de *Origins*, y su recicladísimo sistema de combate. Ojalá WB Montreal aporte algo más allá de las misiones dinámicas.



¿QUIÉN ES MÁSCARA NEGRA?

DETRÁS DEL cráneo ennegrecido y el traje impecable se esconde uno de los oponentes más cabritos del Murciélago. Roman Sionis, una especie de anti Bruce Wayne que terminaría matando a sus propios padres, quemando la casa familiar y haciéndose su máscara homónima con la piel muerta de su padre, antes de dedicarse a "rico empresario de día, señor del crimen por la noche". En los cómics tiene el mérito de haber sido uno de los pocos villanos en cobrarse una batbaja (la de la efímera Robin Steph Brown) y llevarse por delante la torre de Oráculo.

■ **Arriba:** Aún no hemos podido ver a Deathstroke en acción real, pero su inclusión como personaje jugable nos hace salivar... En parte, porque fue más enemigo del primer Robin y sus Jóvenes Titanes que de Batman. **Derecha:** *Origins* sale en octubre sin cuatro de las piezas clave de *Asylum* y *City*: Rocksteady, las voces de Kevin Conroy y Mark Hamill (Batman y Joker) y la pluma de Paul Dini adaptando este Año Uno.



Batman: Arkham Origins

CONCEPTO ■ Mientras Rocksteady prepara la llegada del Señor de la Noche a la nueva generación, Warner Bros. Games Montreal recicla todo su trabajo anterior en una precuela de la saga *Arkham*.

El Hombre Murciélago contra los mayores asesinos de DC Comics

Es Navidad en Gotham, la nieve cubre las calles y mientras el Señor de la Noche patrulla las azoteas, un tiroteo cercano llama su atención: unos ladrones están atacando un coche blindado, en una de las nuevas misiones dinámicas que presentan las barriadas extendidas de *Origins*. Y lo de 'extendidas' no es gratuito: *Origins* podría pasar perfectamente por una expansión de *Arkham City*, teniendo en cuenta que Warner Bros. Games Montreal ha reciclado prácticamente todos los elementos de los juegos anteriores: animaciones de combate, ataques, gadgets... En una demostración de que si algo funciona, mejor no lo toques, el estudio sustituto de Rocksteady ha construido todo su juego sobre la obra de sus predecesoras, con cuatro toques que no arriesgan especialmente, pero que no molestan.

Entendédnos, que todo esto es un halago: los dos *Arkham*, el metroidvania *Asylum* y el medio sandbox *City* nos parecen jugazos tan morrocotudos que hasta una simple campaña extra edificada sobre sus méritos lo tiene muy difícil para salir mal. WBG Montreal, que ya saben lo que es toquetear la fórmula (con la *Armoured Edition* de Wii U) también son conscientes de ello y para esta precuela se han limitado a sumar. Un escenario más grande (que podremos recorrer entre barrios con el Batplano como pantalla de carga/viaje rápido) con torres a conquistar para ampliar mapa (un

truquito prestado de ciertos juegos de Ubisoft Montreal que demuestra de dónde saca WBG a parte de sus empleados) más un par de tipos nuevos de enemigo -incluyendo un especialista en kung fu que puede contrarrestar nuestros ataques- se unen a mejoras en el arsenal y la visión de detective que nos resultan chocantes. Por un lado, el joven Wayne ahora tiene un gadget nuevo, la Batgarra Remota, que opera igual que esos momentos de *Just Cause 2* en los que decidías juntas cosas y ver qué pasaba. Por otro, la capucha ahora conecta

"En los otros juegos Batman ya sabía todo sobre los malos. Aquí los encontrará por primera vez"

ERIC HOLMES DIRECTOR CREATIVO, WB GAMES MONTREAL

con el ordenador de la Batcueva para hacer recreaciones tridimensionales forenses con control de reproducción y todo. Es decir: Batman tenía más medios en su segundo año de vida (unos cinco años antes de *Asylum*) que en su última aventura. Claro, precuela. Claro.

/// Por la parte de la historia la están liando parda. A falta de que DC publique el *Año Cero*, dentro de esa violación sistemática contra sus propiedades y grandes obras, *Origins* nos recuenta las primeras aventuras de Batman, picoteando bastante del mítico *Año Uno* de Miller y Mazzucchelli. Por ejemplo, hemos visto

una escena con Batman acorralado por los SWAT en un edificio en ruinas a la que solo le falta que nos den un logro por salvar a un gatito. Pero eso sí, la historia es completamente nueva: en vez de tener a un Romano Falcone liderando una Gürtel, aquí tenemos a un Roman Sionis con su Máscara Negra, decidido a librarse del Murciélago contratando a ocho grandes asesinos del Universo DC. Entre ellos Deadshot -a quien ya nos enfrentamos en la anterior entrega-, el cansino Bane y el debutante -a ambos lados del gamepad- Deathstroke The Terminator, el mercenario más bruto de toda la mitología viñetera, capaz de enfrentarse él solito a toda la Liga de la Justicia. Es decir, el Batman Malo. Y, en términos de pase online, la nueva Catwoman.

Entre los nuevos personajes secundarios también tenemos a Anarky, uno inspirado por el protagonista de *V de Vendetta* de Alan Moore, apropiadísimo en estos tiempos de indignados, 99% y Anonymous. Sobre todo teniendo en cuenta la corrupción que impera en Gotham. La última influencia en la mezcla la pone, y esto nos parece la mejor noticia del mundo, *La Jungla de Cristal*, por la parte de héroes superado en número en Navidad. Sí, John McLane y Batman se parecen tanto como una patata y una IA psicótica, pero eh.

El resultado lo podemos disfrutar en octubre. Puede que no ofrezca tantos atractivos como los dos anteriores *Arkham*, pero aún repitiendo fórmula están a años luz de la mitad del catálogo navideño.

INFORMACIÓN

Detalles

Plataforma:

Multi

País:

Canadá

Empresa:

Warner Bros. Interactive

Entertainment

Desarrollador:

Warner Bros. Games

Montreal

Lanzamiento:

25 octubre

Jugadores:

1

Perfil de WBG

Martin Carrier dejó su puesto ejecutivo en Ubisoft para dirigir el último gran estudio de Warner Bros. Games en Montreal (hoy por hoy la tercera ciudad del mundo en desarrollo). Su equipo se compone de ex miembros de Square, Ubisoft y EA, entre otros, y su *Armoured Edition* les sirvió como tutorial para convertirse en el "estudio B" de Rocksteady.

Historia

Looney Tunes: Scooby Doo! Cartoon Universe 2012 [PC]

Batman: Arkham City Armoured Edition 2012 [Wii U]

Apogeo

Salvo algún diente de sierra y el súbito pondonor de Catwoman, no podemos quejarnos de la versión de *Arkham City* para Wii U.



■ **Arriba:** Cobblepot, torturando gente (o intentándolo) desde sus días mozos. Esperamos que el culo de botella que falta en su ojo se lo ponga el joven Batman. **Izquierda:** Warner Bros. Games Montreal está reutilizando casi todo lo que hizo que *Arkham City* funcionase. Esperamos que la suma de los factores no fastidie el conjunto.

The Bureau: XCOM Declassified

CONCEPTO ■ *The Bureau* se desembaraza del lastre del pegatiros en primera persona y renace como shooter táctico de XCOM. Viva a lo primero, bravo a lo segundo.

XCOM es la franquicia más arriesgada de esta generación

Imaginate que eres un ejecutivo de uno de los grandes editores de esta generación: puedes hacer un sandbox, un pegatiros, o una "aventura de acción" con mucha cinemática. En su lugar te decantas por recuperar una viejísima licencia de uno de los juegos más abstractos del pasado y convertirla en un título de dificultad feroz, respeto a sus ancestros y capaz de renovar un género que ya ni los japoneses tocaban con frecuencia en pantalla grande. El juego te sale bien, no ha costado mucho, no ha tenido grandes nombres ni cinemáticas carísimas. Has jugado un papel en que Firaxis pariese *XCOM: Enemy Unknown*. Cada mañana, tu taza de café está llena con las ondas del amor de los jugadores.

En realidad, estuviste a punto de desayunar odio más negro que ese café: recuperaste *XCOM* anunciándolo en primer lugar como un FPS al uso, todo muy gris y muy marrón y muy "nolanita". De la mano de 2K Marin, vendiéndolo como un futuro *Bioshock*azo y traumatizando de por vida a una generación de jugadores que ya tuvo que vivir cómo tu empresa violaba el buen nombre de *System Shock 2* para hacer un juego en el que te dedicas a meterle mano a niñas.

Afortunadamente, entre la reacción del público y lo bien que el equipo de Solomon ha resucitado el viejo juego de los hermanos Gollop, todavía hay una oportunidad: hay que reinventar todo el título. Un look más colorista, unos años 60 vivísimos en el que pesa más la estética de Don Draper que la del enésimo pegatiros. Unas gotas del concepto compañeros/flanqueo/*Nunca Caminarás Solo* de *Gears of War*, unos aromas de *Mass Effect 3* y su sistema de habilidades y gestión de batalla (un *ME3* donde los botones hiciesen lo que tú les dices, ya que estamos). Y, sobre todo, kilos y kilos de amor de un subgénero tan ignorado como lo estaba la táctica por turnos hasta que llegó *Enemy Unknown*: el pegatiros táctico.

Digámoslo así: *Star Wars: Republic Commando* tal vez sea uno de los mejores juegos de todos los tiempos. Convertir

ese rollo en una versión en tiempo real de *Enemy Unknown* (donde, al igual que en el título de Firaxis, es imposible ir a machete y sobrevivir) es gloria bendita. A la demo que hemos jugado tal vez le faltase un punto de dificultad, pero es fácil ver que en el equivalente al "clásico" de su hermano por turnos, vamos a sudar: flanqueos, enemigos que se sacuden el fuego de nuestras armas humanas, clases de personajes, habilidades, un nexo central donde hay I+D, misiones de escuadra y mucho humo y paranoia anticomunista...

Las impresiones que deja este primer contacto con *The Bureau* son magníficas. En la misión de prueba, se ve un diseño de niveles que ha sabido huir del pasillo y entender lo mejor de la saga *Locust de Epic* (esa forma de camuflar escenarios de batalla de cuidado diseño en inocentes entornos urbanos, por más que aquí sean un pelín más burdos); y una interfaz de ruedita de iPod para gestionar a nuestros hombres -y nuestras habilidades- en la que el tiempo se ralentiza y el planteamiento táctico puede

"Nuestro equipo es muy crítico con su trabajo, son conscientes de lo que significa XCOM"

ALYSSA FINLEY 2K MARIN

decidirse en segundos-Matrix sin que te vuelen (mucho) la cabeza.

De repente, *The Bureau* ha pasado de ser un churro que me hacía taparme la cabeza con la manta para llorar mi adolescencia a la promesa de una franquicia que no teme arriesgar y darle a su nombre lo que se merece: *XCOM* va un paso más allá sí, un paso que no sólo es consecuente con Firaxis, sino que se fija en Bioware, en Epic, en Obsidian (*Alpha Protocol*, palabras muy mayores) para ofrecer un juego, otro juego, algo distinto.

No sé qué ejecutivo es el responsable de la franquicia. Pero sólo por el enorme valor que está demostrando con juegos tan brillantes como aparentemente suicidas (franquicia menor, agosto, género raro), yo le daba las llaves de 2K.

INFORMACIÓN

Detalles

Plataforma:
PC/PS3/Xbox 360

País:
EE.UU. / Australia

Empresa

2K Games

Desarrollador:

2K Marin

Lanzamiento:

20 Agosto

Jugadores:

1

Perfil de 2K Marin

El estudio nació como un derivado de Irrational en la época en la que 2K decidió hacerse un EA y rebautizar casi todo lo suyo con su nombre. Despejadas las brumas de la confusión, Irrational volvió a llamarse así y Marin quedó como "el otro estudio" de *Bioshock*.

Historia

BioShock: 2008

BioShock 2: 2010

BioShock Infinite: 2013

Apogeo

BioShock 2, un juego más "juego" que su antecesor, lastrado por el reciclaje, la pobreza de la historia y un diseño de niveles bordeando la muerte cerebral. Pero como pegatiros es mejor que *Bioshock*. Qué remedio.



■ Arriba: Los Sectoides reaparecen en un juego repleto de nuevos alienígenas y donde la estética de serie B se justifica por sí sola.



EXPEDIENTE XCOM

SÍ, HABRÁ a quién la jugabilidad le recuerde a *Mass Effect*, pero el juego todavía tiene otras influencias de Bioware, los primeros que se dieron cuenta de que pegatiros, historia y rolazo no tienen por qué llevarse mal. Tendremos un sistema de conversaciones que abrirá diversos caminos y rutas haciendo que la aventura de Carter sea algo más que una descerebrada precuela de *XCOM*. Erik Caponi, su guionista, nos contaba en un reciente Skype (que os enseñaremos el mes que viene) que la idea es tirar por el camino contrario de *Enemy Unknown*. Aquí somos un personaje físico. Y, en vez de una fría UFOpedia, descubriremos todo de forma orgánica. No hemos visto diálogos aún, pero la idea general y la estructura nos parecen ideales.

■ **Arriba:** Carter fuma como un carretero, viste como debe hacerlo un hombre y tiene toda la actitud y la mandíbula de uno de los orgullosos miembros de la "Generación más Grande" que decía Brokaw. Si Don Draper pagase tiros a alienígenas, saldría en este juego. **Abajo:** Nos tiene completamente alucinados la manera en la que 2K Marin ha recreado la sensaciones de *Enemy Unknown* en tiempo real.



"The Fall tiene suficiente ADN de Deus Ex como para ser una digna secuela"

■ Ben Saxon parece un joven Jean Reno. Su voz está más exagerada que en el juego anterior, pero en general el resultado es asombroso para ser un juego de iOS. Esperemos que la historia, el control y el sigilo estén a la altura.

Deus Ex: The Fall

CONCEPTO ■ Este juego transcurre casi a la vez que *Deus Ex: Human Revolution*, tiene algunos personajes en común y pretende ser una aproximación de las complejas ideas de la saga al terreno de lo portátil.

¿En iPad? Sí, incluso si "nunca lo pedimos", pero no luce tan mal...

Una secuela canónica para *Deus Ex Human Revolution* en plataformas móviles es posiblemente lo último que se esperaban los fans de la fantástica serie que mezcla el shooter con el RPG. *The Fall* no cuenta con Adam Jensen, sino que es un nuevo juego creado en conjunción con Eidos Montreal, construido a imagen y semejanza de *Human Revolution*, con una fuerte inspiración en sus entornos, su historia de decisiones y su aproximación libre en los niveles.

Se trata de un gran esfuerzo para un juego portátil, más bien de iPad, y lo decimos sin ninguna mala baba detrás. A un precio competitivo, podría ser un éxito y un buen punto intermedio entre la siguiente entrega para

sobremesa. Su historia transcurre en paralelo con la de *Human Revolution*, en 2027, y se centra en Ben Saxon, coprotagonista del libro *The Icarus Effect* y un antiguo miembro de los Tyrant, los malos del otro título. El personaje se ve envuelto en una conspiración en torno a la droga y cuenta con muchos de los guionistas y actores de doblaje del anterior *Deus Ex*.

Las cinemáticas no son tan bonitas como en su hermano mayor, pero el resto está en su sitio: los objetos brillan al seleccionarlos, el proceso de aumentos es similar y el hackeo de terminales seguro es mejor tocando con los dedos. El control recae en sticks virtuales, que no es la mejor interfaz para un FPS, pero hay atajos en pantalla que hacen el

INFORMACIÓN

Al detalle

Formato:
iOS

Origen:
Reino Unido

Compañía:
Square Enix

Desarrollador:
Square Enix

Lanzamiento:
Verano de 2013

Jugadores:
1

Perfil del desarrollador

Square Enix Mobile es clave en el futuro de la compañía. Tiene estructuras separadas para occidente y oriente, de modo que la división de Reino Unido se centra en juegos como *The Fall* y *Mini Ninjas* mientras que en Japón hay proyectos para iOS como el port de *The World Ends With You*.

Historial

KooZac

2012 [iOS]

Chaos Rings

2012 [iOS]

The Worlds Ends With You

2012 [iOS]

Mini Ninjas

2013 [iOS]

Apogeo

The Worlds Ends With You se merece una audiencia mayor de la que consiguió en DS, y por mucho que se un port algo caro para la plataforma, es un juego que se adapta muy bien al mundo táctil.

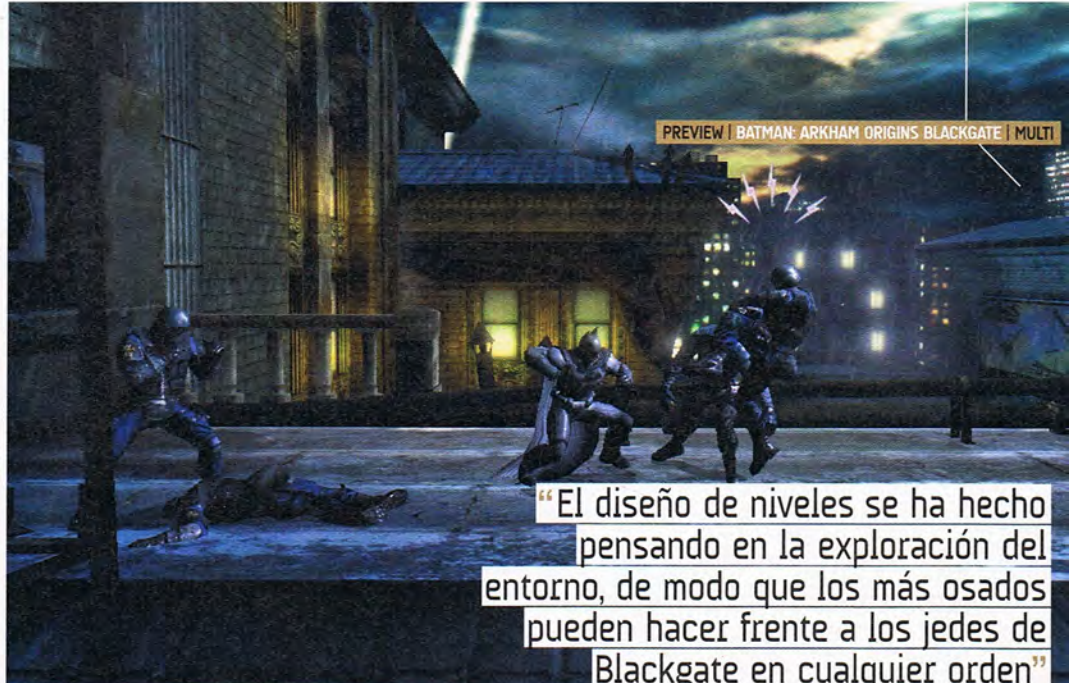
movimiento más sencillo a la hora de cambiar de coberturas. Cuesta un poco adaptarse, pero es fluido y sencillo por lo que hemos jugado, y explorar características como la personalización de armas sigue siendo parte de la profundidad intrínseca del juego.

Los entornos, que están inspirados en los de *Human Revolution*, son casi tan impresionantes en *The Fall*, que traslada la acción a un punto en Costa Rica que también tiene sus variantes de diseño. No esperamos la misma cantidad ni profundidad de misiones secundarias, pero las hay, y existen lugares que no verías si no las hicieras. Como en cualquier *Deus Ex*, la exploración se premia y habrá que escoger entre un acercamiento sigiloso o de acción en los enfrentamientos. La duración aproximada de la campaña será de cinco horas. También habrá compras ingame para mejorar más rápido las habilidades, si bien Square Enix ha dicho que no son obligatorias para superar el juego, pues los puntos de Praxis se obtienen como siempre. También hay un Nuevo Juego Plus, para aquellos que quieran más reto.

Todo lo que *Human Revolution* aportó a *Deus Ex* está en este juego (es increíble a nivel técnico, incluso en lo que se refiere al contraste entre el negro y el oro de su estética y sus entornos). Al menos, en lo técnico es igual. *The Fall* tiene suficiente ADN de *Deus Ex* para calmar los ánimos de aquellos que han esperado dos años para una secuela de *Human Revolution*, y para aquellos cuyo apetito por la serie aún no se ha abierto, es una forma aceptable de introducirse en la saga. El resto recae en cómo esté planteada su historia. Si el guión está a la altura, que *The Fall* salga en iPad no puede ser un problema, dejando a un lado el tema del control, claro. Si triunfa este juego, ¿veremos más casi-secuelas en iPad de juegos de consola?

■ Las estancias recuerdan claramente a *Human Revolution*, algo impresionante si pensamos que esto se ejecuta en un iPad. Lástima que no llegue a Vita...

■ Abajo: El estudio se está esforzando para que no haya detalles ni spoilers del juego de consola por si se decide jugar éste antes que el otro.



PREVIEW | BATMAN: ARKHAM ORIGINS BLACKGATE | MULTI

“El diseño de niveles se ha hecho pensando en la exploración del entorno, de modo que los más osados pueden hacer frente a los jefes de Blackgate en cualquier orden”

Batman: Arkham Origins Blackgate

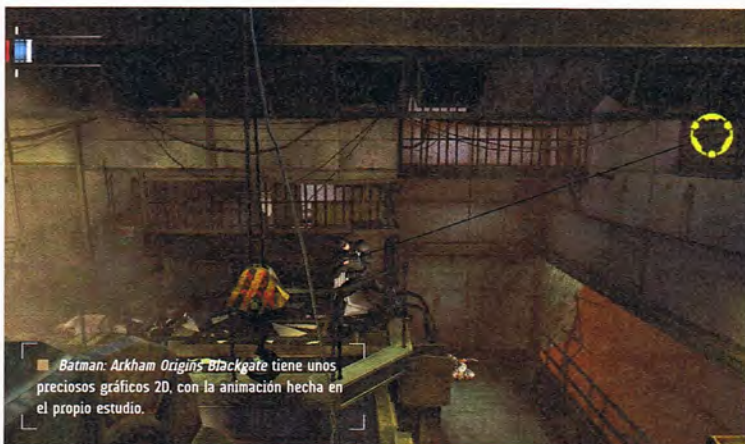
CONCEPTO ■ Los ex desarrolladores de *Metrod Prime* trasladan al Caballero Oscuro a *Metrodvania 2.5D*

La saga Arkham da el salto a los portátiles ganando nuevos trucos

Mucho misterio y *hype* había rodeado al siguiente juego de Batman, todo para que en octubre al final simplemente haya dos juegos nuevos de la saga Arkham. *Batman: Arkham Origins Blackgate* llegará a portátiles como acompañamiento para el juego de sobremesa, que no hace Rocksteady, sino Warner Bros. Montreal, y que se llama *Arkham Origins*. En los dos se maneja a Batman, ¡jal!, en su ascenso de ser un simple loco con disfraz a convertirse en ese superhéroe con disfraz que todos

veneramos y con el que ya hemos jugado en otros dos títulos.

El desarrollo corre a cargo de Armature Studios, que está montando un *Metrodvania 2.5D* en el que Batman tiene que recorrer los oscuros pasillos de la penitenciaría de Blackgate, donde los criminales se han amotinado y amenazan con tirar a bajo la cárcel desde dentro. Esta idea recuerda a la sección introductoria de *Arkham Asylum*, con Batman teniendo que meter en cintura a los presos antes de que la cosa se vaya de madre y se fuguen o algo peor.



■ *Batman: Arkham Origins Blackgate* tiene unos preciosos gráficos 2D, con la animación hecha en el propio estudio.

INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: PS Vita, 3DS
Origen: USA

Compañía: Warner Bros. Interactive Entertainment
Desarrollador: Armature Studio
Lanzamiento: 25 de octubre
Jugadores: 1

Perfil del desarrollador

Formado en 2008 por Mark Pacini, Todd Keller y Jack Mathews, Armature es un nuevo estudio que tan solo ha estampado su nombre en la colección HD de *Metal Gear Solid* (que se co-desarrolló con Bluepoint). Armature tiene pedigrí de sobra para crear un buen juego, pues cuenta con varios responsables de *Metrod Prime*. Ahora, *Origins Blackgate* ha puesto bastantes miradas sobre ellos.

Historial

Metal Gear Solid HD Collection
2012 [PS Vita]

Apogeo

El trío que creó este estudio estuvo presente en la saga *Metrod Prime* de GameCube y Wii, todos con puestos de responsabilidad en Retro Studios. La trilogía *Metrod* fue un punto álgido en sus carreras y, desde luego, sus juegos estuvieron fueron de lo mejor de la grandiosa Game Cube.

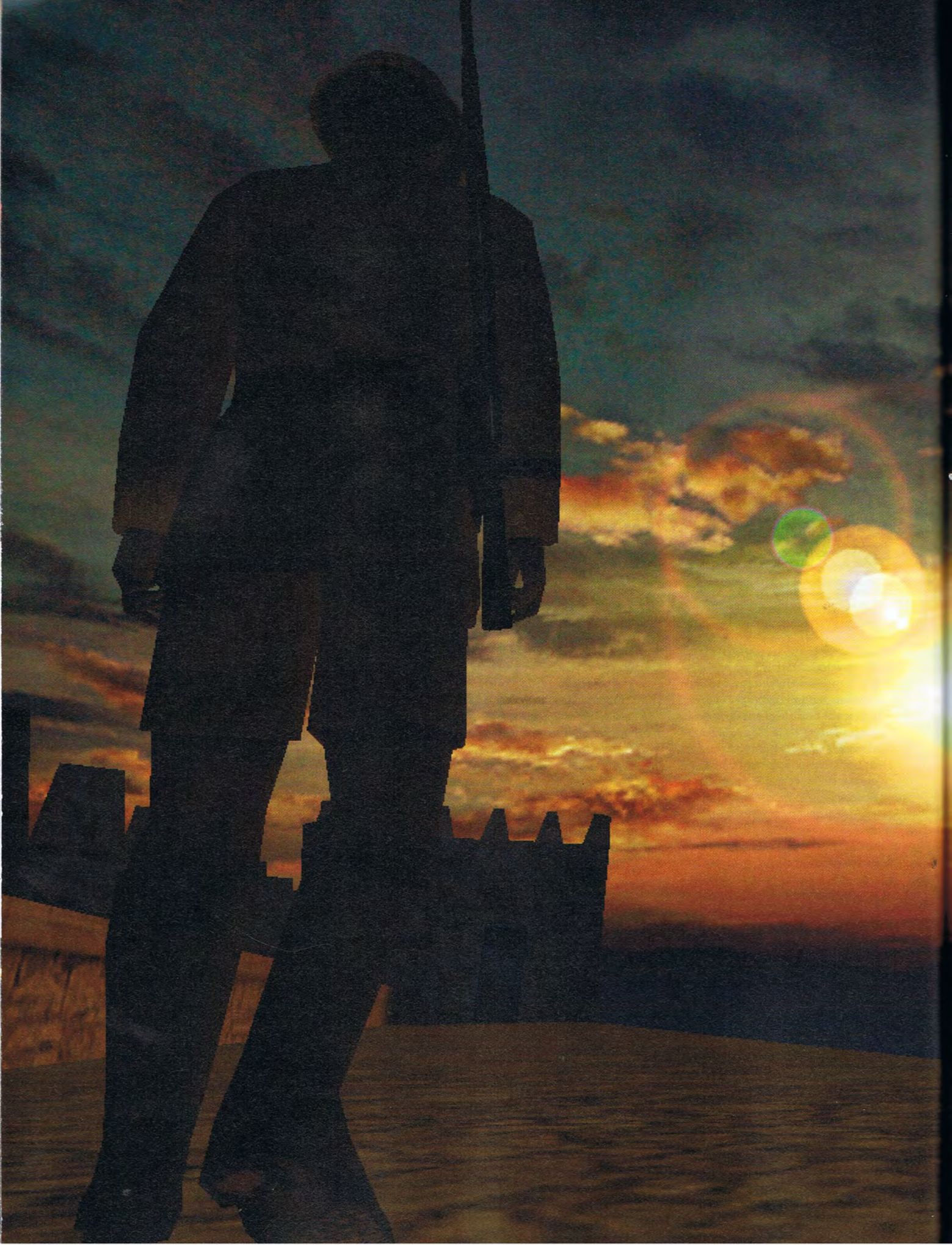
El gran reto del estudio es, por supuesto, transmitir ese ritmo a la vez fluido y pesado del combate de los otros juegos a plataformas más limitadas y pequeñas como Vita y 3DS, una de las cuales ellas sin stick analógico derecho. Los juegos de Arkham han confiado en el control preciso y el entorno para la recreación de los combates libres, por lo que en *Origins Blackgate* el estudio ha tenido que rediseñar la manera en la que Batman pelea. Se moverá de izquierda a derecha, pero podrá saltar entre fondo y primer plano, añadiendo un toque táctico y de profundidad a un juego que en teoría funciona en scroll lateral.

Habrán muchos elementos familiares, como la pistola gancho para balancearse y escalar espacios. El diseño de niveles se ha hecho pensando en la exploración del entorno, por lo que los jugadores más osados podrán hacer frente a los jefes de *Blackgate* en cualquier orden y momento. El modo detective también estará presente y permite hasta comprobar el alcance de la visión de los enemigos para hacer derribos sigilosos y no ser detectado.

Armature trabaja con un género que conoce y aunque no sean famosos por ningún juego, está dirigido por las cabezas pensantes de Retro Studios y la saga *Metrod Prime* para Nintendo, Mark Pacini, Todd Keller y Jack Mathews. Su trabajo previo revolucionó el género de la exploración, algo que pretenden repetir en cierta medida con *Blackgate Origins*. Batman se mueve por el mundo tal y como lo haría Samus en sus viejos tiempos: saltando, atacando enemigos, consiguiendo equipo y explorado pasillos oscuros.

En tanto que *Blackgate Origins* siga ese patrón del *Metrodvania* e implemente el tono y los gadgets del universo Batman, Armature debería ser capaz de sorprendernos con su debut.





**“Hay tantos juegos
que adoro... ¿puedo empezar
con una larga lista?”**

STEFAN STRANDBERG, BATTLEFIELD 4 DIRECTOR

POR QUÉ



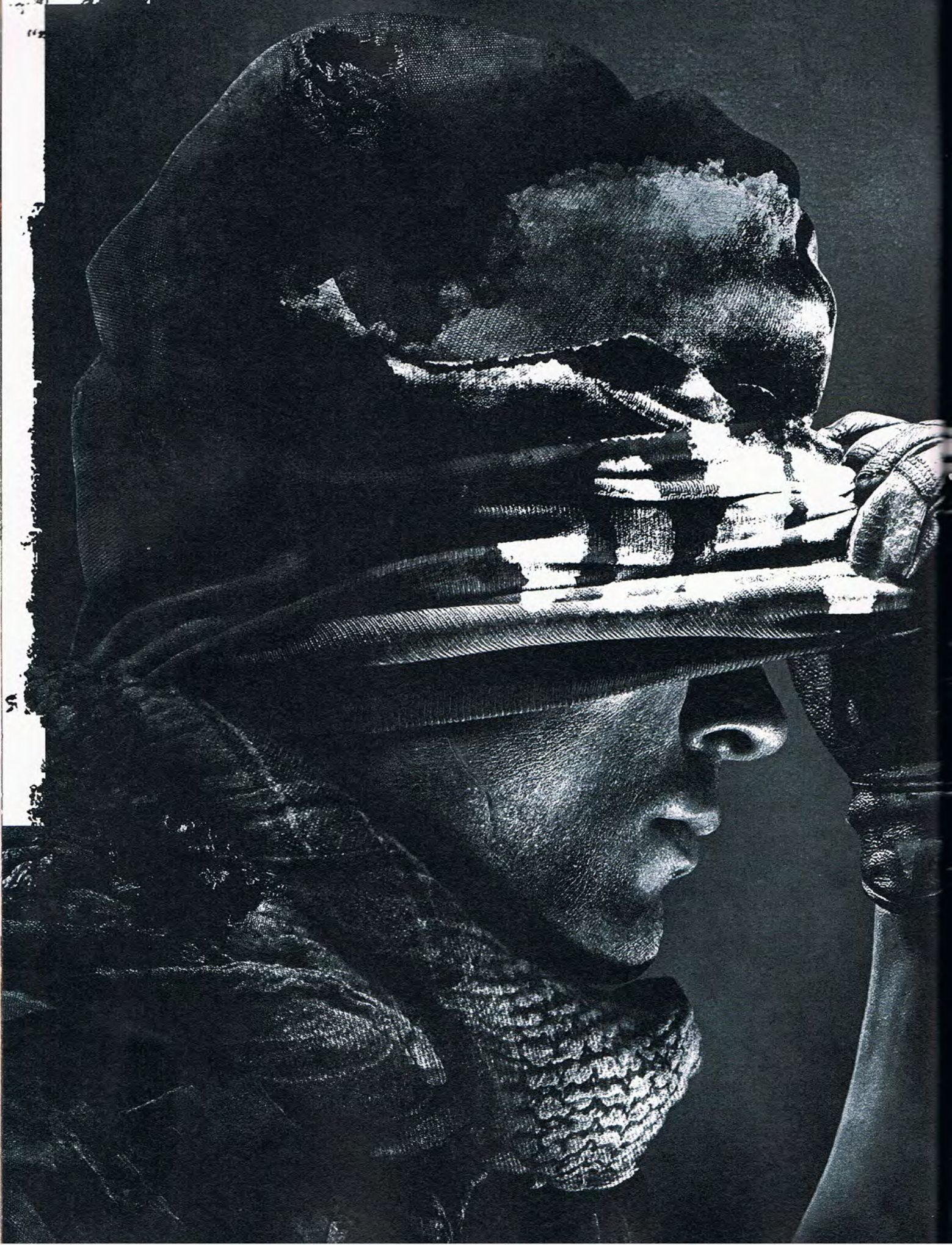
Hidden & Dangerous

**STEFAN STRANDBERG - BATTLEFIELD 4
SINGLE-PLAYER DIRECTOR**

“Hay tantos juegos que adoro... ¿puedo empezar con una larga lista? Comencé siendo un nerd de los simuladores de vuelo, hasta trabajé en uno hace tiempo. Adoro *Condemned*; tiene uno de los mejores sistemas de combate cuerpo a cuerpo del mundo. *Mafia: The City Of Lost Heaven* es otro de mis juegos favoritos de siempre, combinando una historia atractiva con el mundo abierto.

“Luego, de la gente de *Illusion Softworks*, los que hicieron *Mafia*, también me encantó la saga *Hidden & Dangerous*, que me parece genial en todos los sentidos. Es un shooter táctico en primera persona donde podías controlar hasta cuatro personajes y se podía saltar de uno a otro y darles órdenes, como en *Rainbow Six*. De hecho... ¡*Rainbow Six: Vegas* también es uno de mis favoritos!”





DESPUÉS DE REDEFINIR EL FPS CONTEMPORÁNEO CON LA TRILOGÍA MODERN WARFARE, INFINITY WARD ARRANCA UNA NUEVA ETAPA CON CALL OF DUTY: GHOSTS. ¿ES EL CAMBIO GENERACIONAL QUE MUCHOS ESTABAN ESPERANDO?

~ DUEÑOS DE LA GUERRA

La información sobre el nuevo *Call of Duty Ghosts* está llegando con cuentagotas, pero antes del E3 hemos podido ver una buena parte de la propuesta de Activision para su FPS de nueva generación. En un almacén muy

cerca de las oficinas centrales de la compañía en California, allá por mayo pudimos ver el tridente de su futuro. Por un lado estaba la demostración de Vicarious Visions y la siguiente fase en la cruzada de *Skylanders* por conquistar el mercado de los juguetes. Por otro lado, estaba el COO de Bungie, Pete Parsons, dando algunos detalles sobre *Destiny*. Sin embargo, para lo que todos habíamos ido era para ver cómo iban a hacer la transición a la nueva generación con su juego más rentable y popular. "Podríamos haber

jugado sobre seguro y haber hecho *Modern Warfare 4*," así es como el CEO de Activision, Eric Hershberg, introduce a *Call of Duty: Ghosts*, antes de comenzar con la hipérbole y las promesas de "un nuevo mundo, un nuevo motor y una nueva experiencia".

Estas declaraciones no sorprenden a nadie en la audiencia, pese a que pueden tener algo de verdad. Activision se niega a dormirse en los laureles y está intentando romper un poco con las expectativas de su base de fans para dotar de más longevidad a su marca. Tanto Infinity Ward como Treyarch se han esforzado por hacer amplias modificaciones en las diferentes entregas: desde minucias en el sistema de niveles hasta la introducción de modos alternativos con historia propia, pero siempre se les ha criticado por carecer de innovación. Al menos, siempre consiguen cierta variedad pese a seguir a pies juntillas un mismo patrón que permita

satisfacer a las legiones de fans, que son quienes acallan los comentarios de los más cínicos con su pasión y tapan las carencias del juego año a año. El estudio nunca admitirá esto último, pero hasta ellos saben que no se pueden hacer cambios de verdad sin modificar en profundidad el ADN del juego. Por eso *Call of Duty: Ghosts* es presentado como un comienzo fresco que debe instaurar nuevas historias por primera vez desde que se abandonó la Segunda Guerra Mundial en *Modern Warfare*. La pregunta por tanto es: ¿va a ser *Ghosts* el reboot que devuelva fuerza a un género que amenaza con volverse más clónico?

"¿Un reboot de la franquicia?", se sorprende el animador jefe de Infinity Ward, Zach Volker, que se toma una pausa para pensar bien la pregunta que le hará todo el mundo en los próximos meses. "No nos lo hemos planteado tanto como un reboot, como algo simplemente nuevo para

■ ENTRE LAS NOVEDADES, ESTÁ EL SISTEMA DE MOVIMIENTO, QUE PERMITE A LOS JUGADORES SALTAR POR ENCIMA DE UN MURO SIN PERDER EL MOMENTUM, Y TAMBIÉN UNA LIGERA MODIFICACIÓN QUE CAMBIA LA INTERACCIÓN ENTRE COBERTURAS Y PERMITE MOVERSE POR LOS ENTORNOS BUSCANDO LA ACCIÓN MÁS DIRECTA.

nosotros. Nuestra intención no era redefinir nada. Dijimos que queríamos probar a hacer lo que ya habíamos hecho en el pasado con la saga y seguir un camino diferente. Desde esa perspectiva, es novedoso y hay mucha tecnología nueva. Pero no buscamos revolucionar nada o lanzar algo que sea completamente diferente".

Efectivamente, esto es algo que queda muy claro una vez vemos la primera demo. Se trata de una persecución en el fondo del océano que protagonizan dos de los epónimos Fantasmas, que se infiltran en un arrecife tropical y en los restos de una estructura sumergida para alcanzar un transporte antes de que llegue a la superficie. Cuando la demo llega a su clímax, se pasa con una estrepitosa explosión a un tiroteo acuático al más puro estilo de *James Bond*, para poco después fundir el video en negro y dejarnos a medias. Se trata de una representación del histriónico ritmo que se consigue con las 60 imágenes por segundo que identifican al juego. Tras esto, Mark Ruben, productor ejecutivo, se sube al escenario para comentar que *Ghosts* afrontará problemas tangibles y contará con un gran tratamiento dramático, cortesía del oscarizado guionista de *Traffic*, Stephen Gaghan; pero por ahora solo hay una cosa que está clara: seguirá habiendo las mismas explosiones. No será *Modern Warfare 4*, pero *Ghosts* también juega sobre seguro.

Que consideres esto algo bueno o malo depende de tu cantidad de Prestigios del multijugador.

Sin embargo, para los demás es una pequeña esperanza. Se trata del primer juego diseñado pensando en la nueva generación, por mucho que haya versión para la previa, y tiene un motor que debería sacar la primera hornada de poder bruto a Xbox One y PlayStation 4. En nuestra visita al estudio, nos fueron guiando exactamente por lo que significa todo en términos de plantas tropicales, charquitos de barro y fidelidad visual de los brazos y armas de los protagonistas. El fotorrealismo de la vegetación y cómo se cuele su avanzado sistema de luces entre ella demuestran exactamente cómo *Ghosts* pretende mejorar la ambientación cinemática marca de la casa: con luces volumétricas, un motor basado en la

iluminación HDR, sombras dinámicas y efectos de patriculas. Es decir, intentar darle a *Battlefield 4* un golpe en su propio campo.

"La nueva generación nos permite expandir lo que yo denomino el factor de inmersión", comenta Volker. "La mayoría del tiempo, nunca nos hemos visto limitados por la tecnología. Nunca nos hemos visto en la situación de decir 'Solo podemos hacer esto porque la CPU de la consola no da para más'. En serio, nunca nos hemos sentido así. Y de eso trata todo: ahora se nos permite un nuevo nivel de fidelidad que nos permitirá transmitir mayor realismo y llevar la inmersión a un nuevo nivel, y todo esto beneficiará sin duda a la jugabilidad y las nuevas y más profundas experiencias que queremos introducir en este proyecto".

Esto se ha conseguido en gran parte empleando a un grupo de artistas de efectos de Hollywood, no solo gracias a su experiencia en los VFX del cine, sino también por las herramientas de software que han dado algunas de las mejores películas de los últimos años. SubD (la subdivisión de superficies) es un proceso que ha sido empleado muy notablemente en Pixar, que emplea una compleja malla de piezas poligonales irregulares para aproximarse más a la textura y forma de las superficies. Pixar emplea esto para crear vívidos entornos y gigantescos globos que elevan casas. *Call Of Duty* lo usa para la curvatura de una mirilla o un cañón de revólver.

La demostración tecnológica continúa con el fotorrealismo con el que la marea empapa los guijarros de la orilla del mar, todo gracias a una técnica de mapeado por desplazamiento – una costosa alternativa a los estándares empleados para representar con exactitud geometría al vuelo (la mayoría de

TANTO SI COMPRAS EL TÍTULO PARA UNA CONSOLA DE NUEVA GENERACIÓN, COMO SI ES PARA PC O UNA CONSOLA ACTUAL, TENDRÁS LA MISMA EXPERIENCIA DE JUEGO

juegos infrarrepresentan los detalles). Por supuesto, este detallismo casi obsesivo está destinado a ser ignorado por la mayoría de los jugadores, poco entrenados en estas cosas, pero sugiere al menos que se le ha dado mucha más importancia a los gráficos.

"No diría que el fotorrealismo es un intento de replicar la realidad tanto como una forma de mostrar belleza artísticamente", sugiere Volker. "Me gusta usar el ejemplo de la película Pixar: son preciosísimas, pero nunca dirías que son realistas. Son creíbles, te meten en su mundo y los personajes están muy apegados a este. Van más allá de lo real - no buscan ese look hiperrealista, sino que se preguntan qué es lo realista y cómo pueden hacer el mundo más bonito. Llevan la intensidad del color a donde nunca llega la naturaleza, pero son atractivos a la vista. Pues eso es lo que estamos buscando nosotros. La meta no es el fotorrealismo puro, sino la credibilidad de su belleza".

La comparación nos da algo de miedo. ¿Puede un shooter militar compararse con Pixar? ¿Debe? ¿Puede aspirar a lo creíble y fotorrealista sin resultar gratuito u ofensivo? "El tiempo lo dirá. No creo que pueda dar asumir de qué forma quiere la compañía que nos movamos. Pero determinadas cosas están

claras: si un objeto sólido está hecho de madera y metal, eso quedará perfectamente representado. Sin embargo, cosas como el entorno y cómo la luz afecta y filtra las cosas, como la postproducción y el postprocesado afectan a todo esto, creo que tenemos mucha libertad para probar cosas. ¿Abrirá esto la caja de los truenos en el futuro? Seguro. Siempre lidiaremos con el Valle Inquietante al buscar el mayor realismo, pero tampoco hay que volverse locos con ello. Son cosas con las que tendremos que lidiar porque es inevitable y estamos yendo en esa dirección. Si apuntaremos hacia una cosa o la otra al final, es algo que tendremos que ver con cuidado".

Nos duele decir esto, pero el glorioso bigotazo del Capitán Price no nos ha cautivado en esta ocasión al lado del modelado de nueva generación de uno de los personajes de *Ghosts*. El modelo del personaje está lleno de detalles bobos, desde restos de barro bajo las cutículas (¿esto se verá mientras jugamos?) hasta las rozaduras en la cara, dejando al beligerante guerrero británico obsoleto en comparación. En todo caso, Price era mucho más que ese detalle de pelo facial que lo

HOLLYWOOD AL HABLA

LAS CARAS CONOCIDAS QUE HAN PRESTADO SU VOZ EN LAS CAMPAÑAS DE LOS CALL OF DUTY



Jason Statham

JUEGO: Call Of Duty

■ El primero de las muchas estrellas de Hollywood en aparecer en la saga. The Stath se abrió paso a voces en las filas del original de Infinity Ward bajo la fachada del Sargento Waters durante la Segunda Guerra Mundial



Gary Oldman

JUEGO: World At War / Black Ops

■ Ocultando su voz bajo un fuerte acento ruso, el actor más reconocido de todos los aparecidos en la saga hasta la fecha, también es el responsable de una de las interpretaciones más memorables, la del enigmático Viktor Reznov.



Sam Worthington

JUEGO: Black Ops/Black Ops II

■ El otro lado de la moneda de Russell Crowe, Sam Worthington, ha dado vida a Alex Mason en los dos *Black Ops* de Treyarch. El australiano hizo una gran interpretación, aunque lo único que hizo fue ocultar su acento nativo.



Idris Elba

JUEGO: Modern Warfare 3

■ *Modern Warfare 3* reventó la saga en todos los sentidos, sumando al mismísimo Stringer Bell de *The Wire* al reparto de comandos Delta Force que completaban otras figuras, como William Fitchner y Timothy Olyphant.



Kiefer Sutherland

JUEGO: World At War

■ Jack-Fucking-Bauer dio voz, o más bien una constante de berridos y maldiciones diferidas en radio, en el regularo *World At War*, consiguiendo un inusitado sentimiento de estrés y cansancio solo posible en un *COD*.

■ LOS MAPAS DINÁMICOS VAN A DIVIDIR A LA COMUNIDAD. ADEMÁS DE LOS EVENTOS CATASTRÓFICOS ALEATORIOS, LOS JUGADORES PUEDEN HACER TRAMPAS EN EL ENTORNO PARA COGER A ENEMIGOS DESPISTADOS DURANTE LAS PARTIDAS MULTIJUGADOR.

■ GHOSTS SE NIEGA A IMITAR
LOS ENTORNOS DESTRUIBLES
MOSTRADOS EN LOS MOMENTOS
MÁS BOMBÁSTICOS DE
BATTLEFIELD 4. EN SU LUGAR,
EL COMENTADO MOTOR DE
NUEVA GENERACIÓN PREFIERE
FORTALECER EL INIMITABLE
EFECTO DE PELÍCULA DE
HOLLYWOOD QUE YA ES
SINÓNIMO DE LA SAGA.

EL FUTURO FREE- TO-PLAY

■ *Call Of Duty Online* era una muy necesitada solución para los problemas de Activision. Mientras la compañía seguía dominando Occidente con su ubicuo shooter en primera persona, las regiones de Asia seguían salvajes. Entonces anuncian *Call Of Duty Online*, una rama free-to-play de la marca exclusiva para China. Ofrece una selección de mapas escogidos entre toda la saga y está lleno de micropagos que desbloquean más contenido. Sin embargo, por muy negligente que esto suene, Bobby Kotick ya ha asegurado que están buscando hacer pruebas con *COD Online* en grupos muy específicos de jugadores occidentales. Tiene sentido: dada la enorme popularidad del fenómeno F2P, los beneficios podrían ser enormes para una gran compañía. La cuestión es si esto resquebrajaría o no la entidad del producto completo en caja y de pago, o si la monetización y el modelo de negocio podrían competir con la experiencia online tradicional. Pesea que no se ha dicho apenas nada en los últimos meses, es difícil imaginar un futuro donde tengas que soltar 99 céntimos para modificar tu AK47 con una nueva mirilla telescópica. O no...



MANTENEMOS UN EQUILIBRIO MUY DIFÍCIL ENTRE LO QUE QUIEREN LOS FANS Y EL PODER DARLES ALGO NUEVO CUANDO COMPREN EL JUEGO

diferenciaba de los demás estereotipos de corta y pega que constituían el casting de los juegos. Era el más extraño de los personajes de la saga *Modern Warfare* porque era el que más carácter tenía.

“¿Qué hacía diferentes a Soap y a Price?”, pregunta Volker cuando habla de la introducción del pequeño grupo de Fantasmas en la historia. “Estar muy apegado a alguien normalmente lleva tiempo y atención, y eso fue lo que le pudimos dar a la gente con estos dos personajes. Desarrollaron una relación con ellos porque se pasaban mucho tiempo manejándolos. Si preguntas a alguien quiénes son en realidad, posiblemente no serán capaces de decir nada, pues no les hemos dado apenas información en ese sentido, pero eso es algo secundario cuando se necesita hacer interesante a un personaje. Por delante está la intimidad creada al decir ‘yo soy este personaje, estas son mis decisiones, por esta razón he tomado tales decisiones y estas son las consecuencias que debo afrontar’. Ahora, estamos un paso por detrás y tenemos que pensar en, puesto que estos personajes deben ser atractivos y creíbles para el jugador, cómo conseguir eso. Tenemos que dar una perspectiva, dar al jugador unas nociones de sus puntos fuertes y sus debilidades. Claramente, puesto que esto es un *Call Of Duty* y trata sobre acción desmesurada, es necesario verles haciendo cosas alucinantes. Pero también estamos tratando de dar algo de información sobre quiénes son estos personajes y por qué luchan”.

¿Significa esto que están dando un paso atrás en comparación con la destrucción a escala mundial que vimos en la campaña de *Modern Warfare 3*, para poder centrarse en los personajes mejor?

“Creo que esa es una buena forma de exponerlo. Estamos reduciendo las cosas en escala un poquito”, admite Volker. “Diría que la escala aún es muy alta, pues realmente son los EEUU quienes están en juego, así que no es algo trivial en absoluto. A la vez, no se trata de un conflicto a escala mundial. De eso no es de lo que va la historia. Es más pequeña e intimista. Mantenemos un equilibrio muy difícil

entre lo que quieren y esperan los fans, y comprar un *Call Of Duty* y poder darles algo nuevo además de eso. “Siempre buscamos ese punto medio y siempre intentamos dar suficiente de lo que esperan, porque si no lo hacemos muchos dirán que lo que han comprado no es un *Call Of Duty*. Pero también tenemos que darles algo nuevo, porque si no se quejarán de que no se lo hemos dado. Las conversaciones más serias y difíciles en Infinity Ward son en torno a esto”.

Los espectadores más avisados seguro que notaron un miembro más peludo de lo normal entre los personajes vistos en el primer teaser del juego, 'Masked Warriors'.

Pese a que los perros han sido un componente normal de la saga hasta el momento (tanto como premio por unas cuantas muertes seguidas como una amenaza zombi en el popular modo de juego), estamos ante la primera vez que tendrán un papel integral dentro de la campaña para un jugador. Nos dieron unas cuentas claves sobre cómo se relacionará el jugador con su acompañante de cuatro patas, que podrá oler minas explosivas o atacar directamente a enemigos en combate. Ya nos imaginamos los nuevos logros por todo esto.

“No podemos contar mucho de cómo funcionará exactamente el perro en el juego, pero lo hemos concebido concretamente para ser un miembro más del equipo”, expone Volker. “Junto con él, hemos necesitado introducir un nuevo set de movimientos en la IA para que se mueva de la forma más realista posible. Eso implica conseguir que se comporte como un perro. Los perros no van a una posición y se paran como soldados. Eso nos resultaba muy extraño y decidimos hacer algo nuevo. Los perros van hacia un sitio, huelen a su alrededor, se aburren, van a otro lado a oler otras cosas y vuelven otra vez cuando se aburren para observarte y preguntarte con la mirada ‘¿qué hacemos ahora?’. Ha sido toda una revelación para nuestro estudio, no solo al descubrir que los perros pueden hacer cosas



■ LA DEMO EN EL OCEANO FUE TODA UNA EXHIBICIÓN DEL NUEVO MOTOR GRÁFICO. CON LA LUZ ATRAVESANDO RAMAS Y ÁRBOLES PARA DEJAR VER UN ENTORNO COLORISTA Y BELLO.

curiosas, sino en términos de lo realista que puede llegar a ser su actuación. Todo esto se ha conseguido capturando movimientos de un pastor alemán entrenado por el ejército. En cuanto rascamos la superficie y entendimos cómo funcionaría todo, pudimos empezar a darle vida en el juego. Y nos gusta mucho cómo está quedando. A los foros también.

Un acompañante canino quizá sea algo absurdo comparado con otras mejoras previas. El año pasado, Treyarch hizo grandes avances, como los niveles Strike Force, que marcaban un camino menos lineal para la saga y que ofrecían una diversión menos de montaña rusa. Creo que nadie se sorprenderá si decimos que Infinity Ward ya no es lo que era, por culpa de polémicas, y porque sencillamente Treyarch los ha eclipsado con sus logros propios.

En todo caso, el multijugador sigue siendo un terreno fértil para ambos estudios y donde más intentan innovar. *Black Ops II* dividió bastante a la comunidad online: eliminó los *killstreaks* para meter Score Streaks, modificó el sistema de clases para que cada uno se creara la suya eligiendo entre 10 atributos, y la lió parda con el modo Prestigio y los desbloqueables. Estos cambios afectaban a los fundamentos originales de *Modern Warfare*, pero apenas influyeron en el ritmo de las partidas online. *Ghosts* se lo ha tomado de forma más creativa y audaz con los mapas con cambios impredecibles. Los terremotos podrán cambiar radicalmente la estructura del escenario, las inundaciones ralentizarán el movimiento de los jugadores, e incluso hay nuevos puntos en los

que poner trampas diferentes, como puertas explosivas. Esta decisión supone un cambio importante en el juego, y probablemente causará molestias y cabreo a los millones de fans de la saga y a su élite profesional.

"Pienso que es una constante lucha por lo nuevo y diferente", comenta Volker al explicar este concepto. "Si se observa el tipo de interacción con los mapas, es fácil pensar qué sería apropiado cambiar en este tipo de mapa concreto que no podríamos modificar en otro porque sería imposible. Cada mapa es diferente y no siempre es factible cambiar lo mismo. Esto nos llevó a ideas muy concretas y a escenas específicas, como un nivel que sufre terremotos que van cada vez a más y que están cambiando todo el rato el nivel de diferentes formas. Y eso es solo uno de los mapas. Así que se trata de cuán lejos podemos llevar esto y cómo lo vamos a explotar creativamente".

ESTA BATALLA NO SE ENCUADRA EN UN CONFLICTO MUNDIAL. LA HISTORIA NO TRATA DE ESO, ES MÁS PEQUEÑA E INTIMISTA.

Como cabe entender, hay mucho sin revelar sobre *Call Of Duty: Ghosts* en estos momentos. Intentamos entresacar más con nuestras preguntas, pero nada, no hubo forma. Eso sí, nos da la sensación de que se guardan algo más. *Call Of Duty: Ghosts* va a ser un juego entre dos generaciones, y esto sugiere que el desarrollador no parece haber copado todas sus ambiciones aún.

Nunca nos ha dado la sensación de estar limitados por el hardware", explica Volker. "Nunca hemos sentido que si tuviéramos cierta potencia extra podríamos introducir otro tipo de jugabilidad extra. Así que mucho de lo que refería Mark [Ruben] en su presentación, era que gran parte de esa potencia extra de la generación ha ido dirigida a mejorar la inmersión y la fidelidad gráfica de la experiencia jugable, pero no a modificarla directamente. Esto significa que tanto

dejar que ningún jugador se sienta abandonado porque no se gaste el dinero en nuevas consolas aún. No tendrán un juego peor. Siempre hemos establecido que sea cual sea el sistema en el que saliéramos ofreceríamos una experiencia triple-A a todo el mundo. Claro, si no tienes una nueva consola no verás gráficos tan bonitos y el nivel de inmersión no será tan espectacular, pero la experiencia de juego va a ser la misma y te va a sorprender".

Causar sorpresa, sin embargo, va a ser más difícil que nunca. Con el nuevo hardware nacen nuevas expectativas, y fortalecer y pulir cosas que se van a quedar atrás no es la mejor de las ideas si se quiere sorprender a los usuarios y captar otros nuevos. Aun así, en Infinity Ward parecen seguros de sí mismos, siguen pensando en los fans y quieren garantizar una experiencia puramente *Call Of Duty* a la vez que dan algo nuevo. Pero tendrán que enfrentarse con dos impresionantes enemigos, *Battlefield 4* y *Killzone*:

Shadow Fall, de los cuales aún solo hemos visto la puntita del iceberg. Aun así, no podemos desconfiar del behemoth de Activision o de que rectifiquen para el año que viene. Estaremos muy pendientes de *Ghosts*.

HASTA EL INFINITO Y MÁS ALLÁ

MARK RUBIN, DE INFINITY WARD, HABLA DE SU PROCESO DE TRANSICIÓN HACIA LA NUEVA GENERACIÓN

COD: Ghosts es una nueva historia y un nuevo canon para la saga. ¿Puedes contarnos un poco más sobre la historia y sus personajes?

La historia abre con un evento masivo e imposible que transforma el mundo tal como lo conocemos. Tu hogar está hecho ruinas, todo a tu alrededor ha sido destruido. Al principio, es una lucha por la supervivencia mientras se dibujan las líneas del combate. Mientras vais avanzando, tu hermano y tú os topáis con los rostros de un misterioso grupo que se les conoce tan solo como los Fantasmas y que están liderando el contrataque. Juntos no solo debéis defender lo que queda, sino también luchar para que el enemigo no termine con nuestro modo de vida.

¿Qué os ha permitido hacer el desarrollo del nuevo COD para la nueva generación con la jugabilidad que antes no hubiera sido posible?

El nuevo motor de *Call of Duty* nos permite crear una experiencia más inmersiva que nunca. En concreto, cuando hablamos de la fidelidad visual en los

personajes y las armas. Y aunque el nuevo motor está optimizado para las próximas consolas, también nos permite sacar el máximo rendimiento del hardware actual.

¿Cómo crees que los mapas multijugador dinámicos serán recibidos, tanto por los fans como por el mercado eSport? ¿Se podrán desactivar estos elementos si se quiere?

Creemos que tanto los novatos como los profesionales disfrutarán por igual de la nueva capa de elementos cambiantes del entorno. Los jugadores no solo tendrán que aprenderse el mapa, sino saber cómo aprovechar la dinámica. Como siempre, queremos que las partidas competitivas sean justas y buenas en la medida de lo posible. Los cambios dinámicos entran en cualquier posible cambio, os contaremos más en los próximos meses.

¿La fidelidad visual es crucial para la inmersión? ¿Hay un límite para el fotorrealismo y el detallismo en un juego bélico?

Los gráficos son cruciales y ayudan a meterse en el mundo, pero los controles, el sonido y la interacción son realmente importantes también. Aquí en Infinity Ward es muy importante saber cómo se siente el juego, por encima de cómo se ve, porque eso es solo una parte de la experiencia que sabemos dar.

Has hablado de la conexión emocional de los jugadores con los personajes y el perro del modo campaña. Los shooters militares suelen perder esa noción en lo que se refiere a representar héroes de acción creíbles. ¿Qué diferencias marca *Ghosts* en ese sentido?

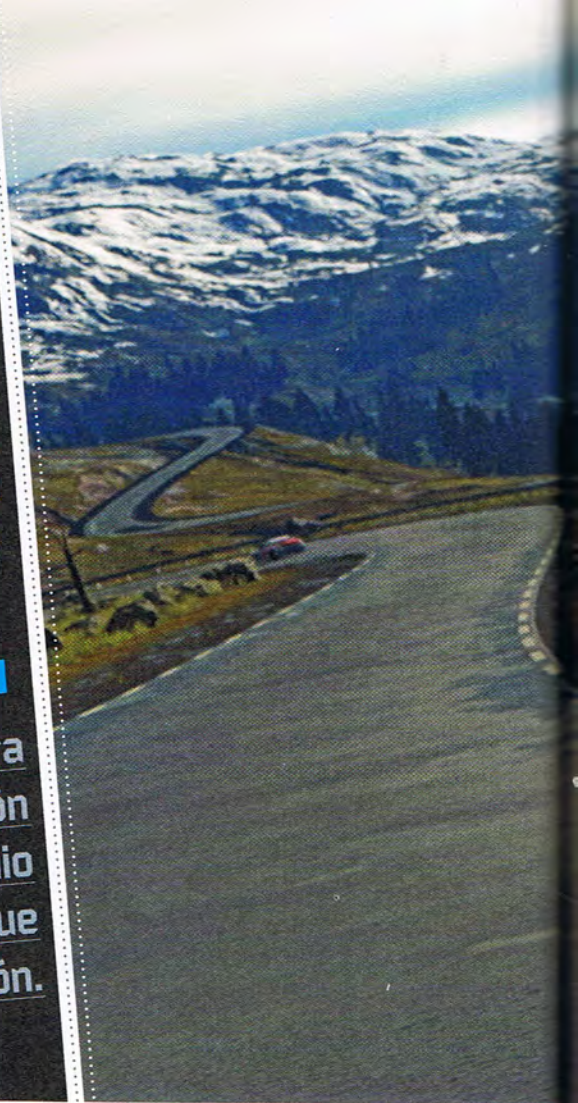
Estamos muy emocionados con la historia que intentamos contar en *Ghosts*. Juegas junto a tu hermano todo el juego, y esta dinámica nunca se había explorado en ninguno de nuestros títulos. Además, contamos con la colaboración de un *oscarizado* guionista, Stephen Gaghan, para que trabaje con el equipo y nos ayude a pulir la historia y a dar vida a los personajes y su mundo.

■ RILEY EL PERRO ES LA GRAN NOVEDAD DEL JUEGO. SÍ, SE PUEDE MANEJAR A TRAVÉS DE COMANDOS DIRECTOS PARA QUE AYUDE EN DETERMINADOS MOMENTOS Y LLEVA UNA CÁMARA PARA VER LAS COSAS DESDE SU PUNTO DE VISTA. MUY CURIOSO ESTO ÚLTIMO.



APURAR HASTA EL LÍMITE

PlayStation 4 ha elegido a Evolution Studios para abanderar la velocidad en la nueva generación (y las bondades de PlayStation Plus). El estudio nos cuenta todo sobre DriveClub, su enfoque fotorrealista y sus diez años de gestación.



Evolution pudo colaborar directamente con Sony en la arquitectura de PlayStation, algo que, según el estudio, les ha venido muy bien para las ambiciones de DriveClub. Evolution también nos confirma lo que ya remachaba Cerny en la presentación de PS4: el rollito PC que hila las tripas de la consola le viene estupendamente a los desarrolladores.





Que los graficazos no nos confundan: en Evolution Studios nos ha contado que están buscando una experiencia de conducción más abierta y entretenida con DriveClub, antes que la simulación dura y sin concesiones de Gran Turismo.

OLVIDAMOS CON DEMASIADA ALEGRÍA CÓMO ERA LA INDUSTRIA HACER SOLO UNA DÉCADA. Si hacemos memoria, nos encontramos con los principales fabricantes alimentando con montañas millonarias de dinero el sueño de un mundo donde tecnología y conectividad irán de la mano hacia el infinito o lo que surja. Un período emocionante y cargado de promesas que, para un puñado de desarrolladores de la campaña de Cheshire (en la frontera de Inglaterra con Gales, lugar de nacimiento de Lewis Carroll), simplemente no iba lo bastante deprisa.

Estamos en 2003, PlayStation 2 reina sobre todas las consolas y Evolution Studios le da vueltas a una idea. El estudio ha conseguido tocar el éxito crítico y comercial a base de entregas de *World Rally Championship* (WRC), pero sus miembros andan con ganas de abandonar la simulación dura y consideran un proyecto radical. *DriveClub* sería el resultado de una suma inconcebible por entonces: interacción social más un mundo detalladísimo, más un simulador de conducción que se preocupase más por simu-

lar qué se siente al conducir, en vez de reproducir una experiencia tan fría como telemétrica. Pero estamos en los albores del siglo XXI: Tim O'Reilly todavía no ha acuñado lo de "Web 2.0" en el inconsciente colectivo, y mejor no hablemos de motores de videojuego capaces de enfrentarse a la alta definición y las texturas fotorrealistas. Con el paso de PlayStation 2 a PlayStation 3, Evolution tiró por la vía del arca de enloquecido con los *MotorStorm*. *DriveClub* volvía al armario de las ideas, a apolillarse junto al género de las carreras en conjunto.

"Cuando entré en la industria, los de carreras éramos los amos de la baraja: no había una sola Navidad en la que un título del género no triunfase en ventas", se lamenta el director de juego de *DriveClub*, Matt Southern, que llegó al

estudio en 2004. "PlayStation 3 trajo consigo un auge imparable del multijugador, un apartado en el que los juegos de carreras se han visto incapaces de ofrecer la experiencia grupal que otorgan FIFA o *Call Of Duty*".

Un cambio en la balanza que no afectó únicamente a Evolution: todos los amos de la velocidad han dedicado la mayor parte de esta generación a buscar respuestas a su declive como género. O bien han tirado por el detallismo enfermizo y la acumulación vehicular (*Forza*, *Gran Turismo*), o han trasteado con las redes sociales (el menospreciado *Blur* de Bizarre), o se han rendido como Codemasters al único fenómeno realmente reseñable de la séptima generación: el Autolog con el que Criterion clavó en la pared de *Need for Speed* las tesis con las que ya había revolucionado el multijugador de carreras en *Burnout Paradise*. Todo un género reinventándose por partes sin renunciar a su condición de culturistas del videojuego (seamos sinceros, si lo primero que enseña cada nuevo hardware es un juego de coches es por algo). La máquina rugía imparable, pero Evolution

"Evolution siempre ha tenido buena reputación por sus gráficos, y DriveClub no será una excepción: vamos a sacarle partido a la GPU de PS4"

SCOTT KIRKLAND, DIRECTOR TÉCNICO

Algo que descubrimos tras el E3 y que lo diferencia de lo que ha hecho hasta ahora *Gran Turismo*: en *DriveClub* los escenarios no solo son realistas por apariencia, sino que si chocamos contra un quitamiedos se deformará en tiempo real.

"Cuando vas a 300 por hora tal vez pienses que te estás perdiendo los pequeños detalles, pero en realidad se suman a la sensación de velocidad"

ALEX PERKINS, DIRECTOR TÉCNICO DE ARTE

todavía necesitaba otra señal para saber que había llegado el momento de cambiar las reglas del género: a Mark Cerny.

Estamos en febrero de 2008, en la GDC de San Francisco, donde Mark Cerny ha reunido a un puñado de *firsts* para hablar entre iguales del futuro de PlayStation. En Evolution tienen que conformarse con poner a Southern al teléfono, atrapados como están al otro lado del Atlántico por el pulido final de *MotorStorm: Pacific Rift*.

"Siempre me han emocionado los anuncios de consolas, saber qué innovaciones nos esperan", nos cuenta Southern. "Pero esta vez han conseguido lo que necesitábamos para que las consolas sigan vigentes en el sector".



A LLAMADA DE 2008 DESGLOSÓ LOS PRINCIPIOS TÉCNICOS, LAS AMBICIONES EXPERIMENTALES Y EL DISEÑO GENERAL DE LA ARQUITECTURA DE LA CONSOLA. UNAS PROMESAS EN LAS QUE, SEGÚN EL DIRECTOR TÉCNICO SCOTT KIRKLAND, YA PODÍAN VERSE LAS INTENCIONES DE SONY. "Mark nos contó su visión y empezó a pedir datos muy específicos, de cada juego y cada estudio, así como feedback en un enorme abanico de temas, con el objetivo de refinar esa dirección", cuenta. "Memoria, cachés, buses, procesadores, audio, gráficos, conexiones de red tanto del jugador como del desarrollador, entrada/salida, herramientas de creación de contenido y middleware: todo, cubierto en mayor o menor grado".

Tras bastante debate y no menos reuniones, el tema derivó hacia los controles: ¿cómo podía Sony llevar más allá el icónico DualShock? "Nuestro primer contacto con el DS4 fue más o menos en diciembre de 2010, cuando Shuhei Yoshida nos presentó a los ingenieros japoneses que se encargaban del mando", recuerda Kirkland. "Nos hicieron una demo con los primeros prototipos (que parecían sacados de los *Batman* de Christopher Nolan) antes de mandarnos muestras artesanales y bibliotecas para PS3 a principios de 2011. Un pequeño grupo de desarrolladores de Evolution estuvo el año y medio siguiente probando prototipos de entrada y debatiendo los pros y los contras de cada modificación del hardware, en busca del mando definitivo".

FUE ENTONCES CUANDO EL ESTUDIO SE DIO CUENTA DE QUE PLAYSTATION 4 ERA LA OPORTUNIDAD IDEAL PARA LLEVAR A CABO AQUELLA IDEA DE *DRIVECLUB*. El DualShock 4 sería la base del modelo de conducción gestual de *DriveClub* (lo que a su vez justificaba la inclusión de giroscopios de alta velocidad en el mando), así como una influencia directa en otros aspectos del diseño, como las órdenes de voz y la interfaz de usuario. La aportación de Evolution en aspectos concernientes al software creativo, kits y herramientas de desarrollo, fue fundamental en la creación de PlayStation 4. Junto al resto de estudios, los de Cheshire también dieron la murga con el fotorrealismo, para conseguir que *DriveClub* tomara el relevo de *Gran Turismo* a

CÓMO ES EL DESARROLLO EN PS4

El director técnico de Evolution Studios, Scott Kirkland, nos cuenta las ventajas que tiene hacer juegos para la nueva Play en comparación con su predecesora

"Si consideramos que tanto el primer *MotorStorm* como *DriveClub* son títulos de lanzamiento de sus respectivas consolas, puedo decir que el desarrollo en PlayStation se ha vuelto significativamente más accesible", nos cuenta Scott Kirkland a la hora de tratar el tema del nuevo hardware de Sony. "Parafraseando al director técnico de proyectos de *DriveClub*, '¡SCE por fin ha escuchado a los estudios!',

un sentimiento que también hemos observado entre nuestros compañeros en las últimas conferencias para desarrolladores de PS4 de Londres y Disneyland".

Para Evolution, lo más importante que ha traído consigo la arquitectura pecera de PS4 es la capacidad de saltarse los límites de tiempo y herramientas que imponía el desarrollo tradicional para consolas. "Hemos adoptado

un enfoque de programación dirigida por datos, para reducir los tiempos de desarrollo y diseño de versiones. Contamos con herramientas de código abierto y tecnología distribuida que nos permiten centrarnos más en mejoras de producción, innovación técnica, en la presentación visual en general, para ofrecer una experiencia de juego más refinada. Cambios que redundan en beneficio de la comunidad de *DriveClub*".



la hora de presumir de músculo generacional. "Evolution siempre ha tenido una reputación por sus gráficos espectaculares, y *DriveClub* cuenta con todas las características de la potente GPU de PS4 para mantenerla", dice Kirkland. "Hemos trabajado con materiales físicos para recrear detalles de los automóviles como la tela de fibra de carbono, los faros polarizados, la pintura metalizada o el cuero cosido. Hemos dado vida a una enorme variedad de entornos riquísimos, con carreteras muy trabajadas flanqueadas por parajes repletos de puntos de referencia, elevada densidad de hierba y grava, cielos asombrosos y paisajes impactantes. Si combinamos todo con las animaciones de los conductores, el posprocesado cinematográfico y la iluminación dinámica según la hora del día, se ve increíble".

El fotorrealismo, nos guste o no, es uno de los puntos destacados a la hora de vender una nueva generación y su correspondiente juego de carreras, pero ni siquiera en *Evolution* tienen muy claro que vaya a ser lo más determinante del futuro del sector. Alex Perkins, director técnico de arte, está abierto al debate con el tema. "Nuestros

PARRILLA DE SALIDA

Otro año sin un *Burnout* que echarnos a la boca

GRAN TURISMO 6



1 MIL DOSCIENTOS COCHES. Y SÍ, SIETE PISTAS NUEVAS, UN MODELO FÍSICO MEJORADO Y TOQUETEDOS EN EL MOTOR GRÁFICO PARA EXPRESAR AL MÁXIMO EL HARDWARE DE PS3. DE REPENTE, LA NUEVA GENERACIÓN NO PARECE TAN URGENTÍSIMA, ¿NO?

NEED FOR SPEED: RIVALS



1 CRITERION GAMES PONE EL NOMBRE, PERO EL TRABAJO DURO EN ESTA OCASIÓN VIENE DE GHOST GAMES, OTRO DE LOS ESTUDIOS RECICLADOS DE EA CON LA INTENCIÓN DE HACER MÁS COMPETITIVO EL AUTOLOG. ¿CÓMO? JUGANDO A POLICÍAS Y LADRONES EN ESTE *NEED FOR SPEED: RIVALS*.

FORZA MOTORSPORT 5



1 TURN 10 SE HA PROPUESTO QUE NO ECHEMOS DE MENOS A *PROJECT GOTHAM RACING* CON LA INCORPORACIÓN DE CARRERAS URBANAS AL ABANDERADO DE XBOX ONE. *FORZA* ES INDISCUTIBLE, PASE LO QUE PASE, Y LO ÚNICO QUE LE PEDIMOS A ESTAS ALTURAS ES QUE RECUPEREN LA METEOROLOGÍA VARIABLE Y UN PAR DE COSITAS ARCADE DE *HORIZON*.

RIDGE RACER DRIFTOPIA



1 *RIDGE RACER UNBOUNDED* FUE, DE MOMENTO, EL ADIÓS A LA SAGA QUE UN DÍA FUESE SINÓNIMO DE PLAYSTATION. EN FORMATO CAJA, AL MENOS, *RIDGE RACER DRIFTOPIA* ES UNA INCURSIÓN EN EL MUNDO DE LO FREE-TO-PLAY Y LOS MICROPAGOS A MANSALVA QUE, AY, DA PENICA. PC, PS3, FINALES DE ESTE AÑO.

THE CREW



1 UBISOFT SE DESCOLGÓ POR SORPRESA EN EL E3 CON ESTE JUEGO, QUE COMPARTE MUCHAS DE LAS APUESTAS DE *DRIVECLUB* POR LO SOCIAL Y LOS EQUIPOS. *THE CREW* NOS RECORDÓ POR MOMENTOS A AQUELLOS INICIOS DE *MIDTOWN MADNESS* HACIENDO EL CABRA POR LA CIUDAD, AUNQUE NOS DE JÓ FRÍOS EN CASI TODO LO DEMÁS.

F1 2013



1 CODEMASTERS TIENE POR DELANTE UN AÑO DE ADAPTACIÓN EN EL QUE CONTENTAR AL PÚBLICO DE LAS DOS PLATAFORMAS CON SU ROBUSTO SIMULADOR DE ASTURIANOS EN COCHES ROJOS. LA PREGUNTA ES SI SE PUEDE LLEGAR MÁS ALLÁ EN LO SUYO.

artistas llevan años trabajando en una dirección más fílmica, una sensibilidad más madura en cada uno de nuestros juegos", apunta. "No hablo de contenido, hablo de estética, de estilo visual. Para afinar nuestro estilo con esas influencias que buscábamos, hemos tenido que trabajar de una manera más cinematográfica. Así que el peso del fotorrealismo ha caído más en el lado de la recreación de escenas y la iluminación. Puede que estos dos aspectos no parezcan esenciales para un juego de conducción, pero creemos que este nivel de calidad, de consistencia, será casi un requisito para esta generación, frente a las estridencias coloristas arcade de generaciones pasadas". Perkins remarca que el fotorrealismo no acabará con la personalidad estilística en los videojuegos, sino todo lo contrario. "Nos llevará a una proliferación de estilos, atmósferas y narrativas de la misma manera que la cámara lo hace en el cine de imagen real", augura. "Siempre habrá sitio para lo fantástico, para lo caricaturesco y para lo imposible en los juegos pero, igual que pasa con las películas hechas por ordenador, serán estilos subordinados a una sensibilidad fílmica a la hora de contar historias y plantear escenas, sin importar su apariencia superficial".

El intento de replicar los punteros efectos visuales de Hollywood ha llevado a los videojuegos a conseguir unos cuantos hits, tanto a gran escala como en los pequeños detalles. Los *Forza* y los *Gran Turismo* se han pasado años recreando hasta el más fetichista

microaspecto de la pasión por el motor, pero en *DriveClub* lo llevan al extremo, garantizándonos que no notaremos la diferencia entre la tela de fibra de carbono del Agera R real y la del virtual. Cuando veamos fuera de una consola un coche de más de un millón de euros nos plantearemos esta perla del marketing, Evolution. "Cuando vas a 300 km/h podría parecer que te pierdes todo el

microdetalle, pero en realidad se suma de manera subconsciente a la iluminación y a la sensación de velocidad. Te darías cuenta enseguida si te faltase. Y luego está el modo foto, donde puedes contemplar el efecto que causan todos estos elementos en conjunto. Es lo más cerca que hemos estado nunca del fotorrealismo y creo que los pegatitos palidecen en comparación".



LA INTERACCIÓN SOCIAL ES EL NÚCLEO DE TODO LO QUE ES *DRIVECLUB*, ASEVERA COL RODGERS, CO-DIRECTOR DEL PROYECTO JUNTO A MATT SOUTHERN. "Estamos creando un juego que habría sido imposible de conseguir en las generaciones anteriores, uno que se sustenta sobre una red de clubs dentro del juego, en vez de sobre una comunidad de seguidores. Nuestro juego te permite correr como te venga en gana: es un set de herramientas para que interactúes con tus amigos y con gente como tú. Es la red social para los aficionados al motor".

No cabe duda de que el concepto inicial tras el énfasis de *DriveClub* por tejer hebras sociales es ese botoncito del DualShock 4, el 'Share' [compartir], que permite todo tipo de interacción social dentro del juego, desde el streaming de partidas de competición hasta la participación directa en eventos comunitarios. Hasta aquí, podríamos estar hablando de Criterion. Pero, al

"En PlayStation 4 se puede ver cómo ha cambiado la industria, refleja las prioridades e ideas que las consolas necesitan para no perder vigencia"

MATT SOUTHERN, DIRECTOR DE JUEGO

igual que *Call Of Duty*, *DriveClub* pretende reforzar su género tomando prestadas ideas del rol táctico, mediante estrategias de equipo que recompensan a todos los competidores de un mismo club. De ahí la segunda parte del nombre de un juego llamado "Club de Conducción": el meollo del título está en un estilo de juego cooperativo, asíncrono, que crea equipos de competición entre amigos para competir con grupos de pares.

Sí, es bastante parecido a los clans que ya aparecen en el gratuito *Auto Club Revolution*, y es fácil ver por qué va a ser el primer título de PlayStation 4 en adornar la Colección de Juegos Gratuitos del renovado servicio Plus: si los juegos de coches se

Evolution está tan concentrada en que *DriveClub* adquiera el estatus de franquicia, que no vemos un futuro muy halagüeño para la saga que les dio de comer en PS3: si hay más *Motorstorm* no será por su mano.

VIAJE AL



The Last Express

JORDAN MECHNER no pretendería conseguir el fotorrealismo en este juego de Smoking Car Productions ambientado en el Orient Express, sino utilizar la rotoscopia para su obsesión particular: la de conseguir animaciones realistas a cualquier precio. La técnica la hemos visto más en películas como *Una Mirada a la Oscuridad*, pero bueno, ahí queda.



Heavy Rain

A DAVID CAGE le pitan los oídos en dirección a España cada vez que sacamos un número, porque es nuestro tentetieso favorito de los males de la fotorrealidad y la cinematografía porque sí. *Heavy Rain* era espectacular, era realista, era lo nunca visto en gráficos... Y tenía QTE para llamar a tu hijo y lavarse los dientes.



DriveClub

La joya de la corona de Playstation 4: *DriveClub*. Es el primero que satisface la doble promesa de entornos realistas con gráficos de perfección ajustada al píxel. Porque vosotros lo quisisteis, aquí tenéis el rostro del mañana: coches de foto moviéndose en paisajes de postal.





Mortal Kombat

¡SANGRIENTO! ¡REALISTA! En realidad *Mortal Kombat* no fue el primero en usar sprites digitalizados (*Journey* le sacaba unos cuantos años en el tema), ni tan siquiera en su propio género (un año antes habíamos sufrido el *Pit-Fighter* de Atari), pero eh: fatalidades. Y eso que lo de la imagen real venía para sacarle partido al Van Damme que no fue.



Gran Turismo

EN ESTA casa ya hemos mencionado que los primeros años del 3D están siendo muy fastidiados para el retro. Porque he aquí el gran problema del fotorrealismo: en cuanto se queda viejo, ¿para qué sirve? Sí, el primer *Gran Turismo* de Polyphony Digital de 1997 era la caña, pero recalcamos el "era": hoy, ¿quién lo jugaría?



CryEngine

EN REALIDAD el CryEngine ya le había roto el cráneo a todos los jugadores de PC con el primer *Far Cry*, cuyo primer viaje en ala delta quedará para siempre en nuestra memoria. Pero la fama se la dio *Crysis*, un mal juego que venía del futuro: cuando salió, no había equipos para jugar con todo a tope.



LA Noire

HACE TIEMPO acuñamos el término "pirámide Bondi" para referirnos a la estafa monumental que le metió el Team idem a Rockstar: siete años fundiéndose su pasta amparados por un simulador de caras. ¡Para hacer un juego de detectar mentiras mirando cejas y comisuras! En el que el tercer acto invalida todo lo anterior!



Los Forza/GT en HD

COMENTÁBAMOS HACE unos meses que en *Forza Horizon* y *Forza 4* ya nos habíamos dado por vencidos: que ya apenas distinguíamos los avances y que todas esas cosas de la ultratextura superflua se lo dejábamos a los de Digital Foundry o similares flipados de las relaciones arcanas entre el teraflop y la geometría motorizada.



FOX Engine

HIDEO KOJIMA se tira unos pistos espectaculares, pero le queremos por ello. Lo último, tras meses de empacho con el Fox Engine, ha sido soltar que lo que se vio de *Metal Gear Solid 5* en la conferencia de Xbox del E3, no tenía nada que ver con la próxima generación, que era un PC subpar corriendo una versión "de ahora".





Si lo pensamos detenidamente, *DriveClub* y su esencia de juego gratuito para los abonados de PlayStation Plus son los sucesores naturales de PlayStation Home. Y salimos ganando con el cambio: si quieren un chat en la consola, que sea con juego mediante.

conciben como demostración primera de las posibilidades de una máquina, *DriveClub* lo encarna a la perfección en lo que respecta a las bazas sociales de PlayStation 4. Lo que pasa es que lo social conlleva ciertas cosas que podrán provocar escalofríos a peña con chaquetillas de escorpión dorado, claro: ganar sigue siéndolo todo para el jugador competitivo, pero no es ni mucho menos lo único en un juego que aspira a meterse en el bolsillo a toda tu familia. Habrá desafíos para todos los públicos, objetivos semanales con recompensas asequibles y una mixtura de estilos de juego que oscilan entre la simulación encallecida de *WRC* y el despior arcade de los *MotorStorm*.

DriveClub toma el camino contrario a *Forza*: mientras el juego de Turn 10 recupera los Drivatars del original para 'humanizar' a los bots, Evolution pretende convertir su título en una ONG de ayuda al jugador, donde los miembros de los clubs colaboren entre ellos: ya sea compartiendo vídeos, analizando el rendimiento poscarrera o incluso tomando el control de forma remota en la recuperación más chiflada del *te-lo-paso* de los cinco duros. Una fusión de ideas y propuestas que, tienen razón, habría sido imposible en PS3.



PERO EVOLUTION, PESE A TODAS LAS CAMPANILLAS SOCIALES, TAMPOCO PUEDE DISTRAERSE DE UN COMETIDO SUPERIOR: ESTÁ JUGANDO EL PAPEL DE POLYPHONY. O el que Polyphony debería haber jugado en PS3 si no se hubiesen perdido en el desarrollo de *GT5*, entre el ridículo del *Prologue* y demás. "Evolution no

existiría sin la simulación", se emociona Southern al hablar de las capacidades de *DriveClub*. "Sacamos cinco *WRC* de simulación dura para PlayStation 2 y los fundadores del estudio crearon simuladores de vuelo como *Eurofighter Typhoon* y *F-29 Retaliator*. Dos miembros de nuestro equipo eran diseñadores de simulación en BAE Systems [constructora aeroespacial británica, segunda empresa del mundo en cuanto a contratos militares]".

Simulación que se traduce en una perspectiva única con la vista interior, que toma como referencia la percepción humana en busca del realismo, dejando aparte el nivel de detalle del salpicadero y demás golosinas. Y en esas aportaciones de Evolution Studios al DualShock 4, mando con gatillos mucho más avanzados que los de su predecesor, sticks sin zonas muertas con muelles más robustos y una versión forrada a esteroides del control gestual que propiciaba Sixaxis. Casi nos da pena pensar en la tarea que tiene Polyphony por delante cuando quiera dar el salto. "*Gran Turismo* es una orquesta

sinfónica completa", compara el director Col Rodgers, "*DriveClub* es un grupo guitarrero metiendo distorsión. No nos centramos en tocar el coche o en los deportes de motor, pero nos une la pasión por la velocidad en carreteras reales, por pasarlo bien e impresionar a nuestros amigos".

Lo de que Evolution insista tanto en que cómo mejor se conduce es con el renovado Sixaxis que trae el DualShock 4 nos suena mucho a devolverle el favor a Sony.



"Lo nuestro no va de configurar coches o carreras deportivas, sino de ir a toda velocidad por carreteras reales"

COL RODGERS, DIRECTOR

De todas maneras, nos cuesta entender por qué Sony presenta sus dos grandes apuestas de conducción el mismo año (aunque para plataformas diferentes). ¿No le bastaba con tener que competir de primeras con un *Forza* en Xbox One (que presumiblemente se alternará anualmente con *Horizon* o equivalentes); o con Criterion y los estudios satélite que le pone EA para *Need For Speed* en toda plataforma imaginable? El estudio lidia con la pregunta con el mismo enfoque de relaciones públicas que ha permeado todas sus respuestas: ellos tienen una "filosofía diferente" que, visto lo visto con PlayStation Plus y su semiobligatoriedad en PS4 (100% en un juego concebido como herramienta social), consiste en ser el juego de coches de regalo de Sony.

"El objetivo de Evolution es tratar de demostrar de lo que es capaz PlayStation 4", concluye Southern. "Estamos haciendo todo lo posible para presentar nuevas sensaciones y experiencias. Si no somos los primeros en hacerlo, o los mejores, no estaremos satisfechos".



DriveClub saldrá para PlayStation 4 en algún momento de finales de este año. Será el primer juego de regalo de PlayStation Plus.

GUÍA **Android**

Samsung Galaxy

{GALAXY ACE 2 • S3 • S3 MINI • S4 • NOTE 2}

DOMINA TU SMARTPHONE

Toda la información para sacarle el máximo partido

MÓVILES Y TABLETAS
GRAN TEST SAMSUNG
IGUÍA DE COMPRAS
ESPECIALIZADA!



LA MEJOR SELECCIÓN

GRATIS

MÁS DE 100 JUEGOS
Y APPS PARA
DISFRUTAR A TOPE



SIN DESCANSO

BATERÍAS EN FORMA

CONSEJOS Y TRUCOS PARA
AUMENTAR LA AUTONOMÍA

ESPECIAL
**¡NUEVO
GALAXY S4!**



**¡YA A LA VENTA
EN TU QUIOSCO
HABITUAL!**



20 FORMAS DE ROMPER LAS REGLAS

Revolucionando los modelos de negocio o poniendo patas arriba las mecánicas de juego, romper las reglas forma parte de la esencia misma de esta industria. Os presentamos veinte formas de ignorar lo que se supone que hay que hacer... y para qué sirvió.



DOUBLE FINE ADVENTURE

POPULARIZANDO EL
MODELO KICKSTARTER

→ Año 2012

1 TANTO SI CREES que el crowdfunding es una modernéz inútil como si lo ves interesante, no negarás que los 3.336.371 dólares recaudados por Double Fine sobrepasaron con mucho los modestos 400.000 dólares que pedían para hacer su juego, y que cambió los modelos tradicionales de financiación. El poder pasó, súbitamente, a manos de los fans, y juegos que posiblemente nunca habrían visto la luz en el mercado mainstream encontraron un hueco en Kickstarter y otras plataformas de crowdfunding. Los remakes y otras formas revivalistas en PC son los que más se han beneficiado de este nuevo escenario, que tiene sus limitaciones (es discutible eso de pagar por algo que aún no se ha producido), pero que, también, sin duda abre nuevos e interesantes caminos.



STEAM

DEMOSTRANDO QUE EL
FUTURO ESTA EN
LO DIGITAL

→ **Año 2003**

2 DANDO ALAS AL *revival* cultural y comercial del PC, el ascenso de Steam ha jugado un importante papel en la resurrección del formato, hasta el punto de que los jugadores se ponen tensos si un juego de PC no está en la plataforma. Valve fue pionera en romper las reglas tradicionales de venta de juegos completos on-line, integrando elementos de comunidad que hoy se han convertido en norma. Las famosas y enloquecidas ofertas de Steam son un evento que los jugadores esperan ansiosamente por su carácter frenético y adictivo, y nos permiten llenar el disco duro de juegos que no vamos a volver a tocar en la vida. Lo físico aún no ha muerto, pero Valve ha hecho mucho por hacernos entender que tampoco falta demasiado para ello.



CARTUCHOS DE ATARI 2600

HAY QUE CARGAR LOS JUEGOS

→ **Año 1977**

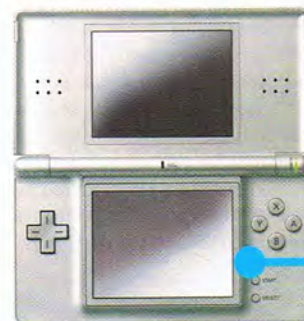
3 AUNQUE TÉCNICAMENTE NO fue la primera consola en usar cartuchos, la Atari 2600 llevó la idea a una plataforma masiva y lo convirtió en un estándar, transformando los videojuegos en un fenómeno comercial arrollador (aunque también, por culpa de ello, puso a la industria con el culo al aire en el crash de 1983). Cualquier consola posterior parte de las bases planteadas por la Atari 2600, y a pesar de la notable cantidad de basura que generó el formato, los cartuchos cambiaron la forma de replicar y distribuir los juegos.

LA PANTALLA DOBLE DE LA DS

UNA IDEA MUY CRITICADA
HACE SURGIR UNA NUEVA
GENERACIÓN DE JUGADORES

→ **Año** 2004

4 ¿CÓMO DEMONIOS IBA a funcionar algo así? ¿Cómo iban a ser capaces los jugadores de mirar dos pantallas a la vez? Se discutió y criticó mucho la interfaz de la Nintendo DS antes de su lanzamiento, pero la pantalla táctil bajo la principal de juego se convirtió en una idea que consiguió atraer a jugadores de todas las edades a la consola. También anticipó la generación iPhone y sus apps de bajo coste y ventas millonarias, abriendo paso a una nueva generación de jugadores muy dispuesta a cascar los dátiles en cualquier pantalla táctil. Está claro que la valentía de Nintendo al presentar un dispositivo novedoso dio sus resultados, tanto en lo artístico como en lo comercial.



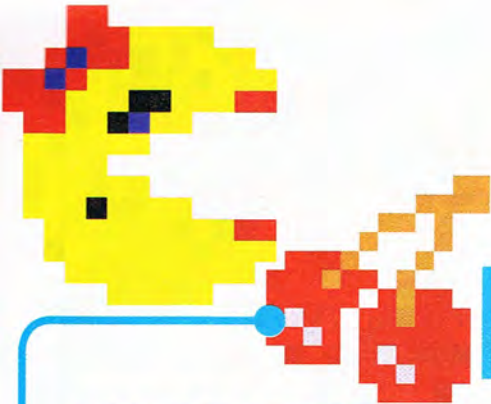
MOLYDEUX

CUANDO UNA SÁTIRA COBRA
VIDA DE FORMA INDEPENDIENTE

→ **Año** 2009

DE DIVERTIDÍSIMA PARODIA en Twitter a excusa para organizar una jam de juegos de alto nivel, y aplaudido por el propio referente en Lionhead, Molydeux se burla de las pretensiones de Peter Molyneux ante casi 70.000 followers: "Imagina que todo el mundo llevara unas gafas especiales. Mirar a través de determinadas personas en lugares específicos revelaría secretos." Molyjam generó cientos de juegos distintos inspirados en otros tantos tuits, y la creatividad demostrada en muchos de ellos hizo que Molyneux se sintiera orgulloso (probó más de 250 de los juegos presentados). El creador de Molydeux es el desarrollador Adam Capone, que caricaturiza a Molyneux desde un punto de vista respetuoso, y eso es parte de la diversión; lo mires como lo mires, la perspectiva de Peter Molyneux en el diseño de videojuegos es muy valiosa, y Molydeux es, sencillamente, una prueba más de ello.





COBERTURA DE GEARS OF WAR

MS PAC-MAN

LA PRIMERA PROTAGONISTA FEMENINA DE UN JUEGO

→ Año 1981

6 Ms Pac-Man fue la primera protagonista femenina de un videojuego, y aunque el sprite en sí no va a provocar precisamente ningún desmayo entre el sector masculino, sí que se aseguró de que la industria no se convertía en un terreno vedado a las chicas. Desde luego, las mujeres todavía no están representadas con justicia en los videojuegos, y no hablamos solo de cantidad, también de la caracterización en sí. Protagonistas con tantos matices como Alyx Vance son una rareza, lo que quizás es síntoma de la falta de madurez del medio, y sin duda es algo de lo que tendrían que ocuparse los responsables de los blockbusters de éxito. Ms Pac-Man fue el primer paso en un largo camino en busca de la igualdad, y un desafío al pensamiento tradicional como este es una manera tan buena como cualquier otra de arrancar.

RESOLVIENDO EL GÉNERO EN TERCERA PERSONA

→ Año 2006

7 Los juegos de acción en tercera persona tienen el sistema de coberturas completamente asimilado gracias al impacto de *Gears*

Of War en la comunidad de desarrolladores. Este shooter de 2006 popularizó y refinó una mecánica que tomó prestada de *Kill Switch* y mezcló con la perspectiva por encima del hombro de *Resident Evil 4*, creando un sistema que podía ser reinterpretado de muy diversas formas por otros diseñadores, según sus necesidades. No se trata, de todos modos, de ver quién llegó primero: *Gears* trajo al sistema una precisión técnica que le dio toda su merecida popularidad. Epic abrió con ello una nueva era para el género de la acción en tercera persona, dándole una lógica realista nunca vista hasta el momento. Juegos como *Uncharted* tienen mucho que agradecerle.



JET SET WILLY: CAMBIOS SOBRE LA MARCHA

EL NACIMIENTO DE UNA MOLESTA MANIA

→ Año 1984

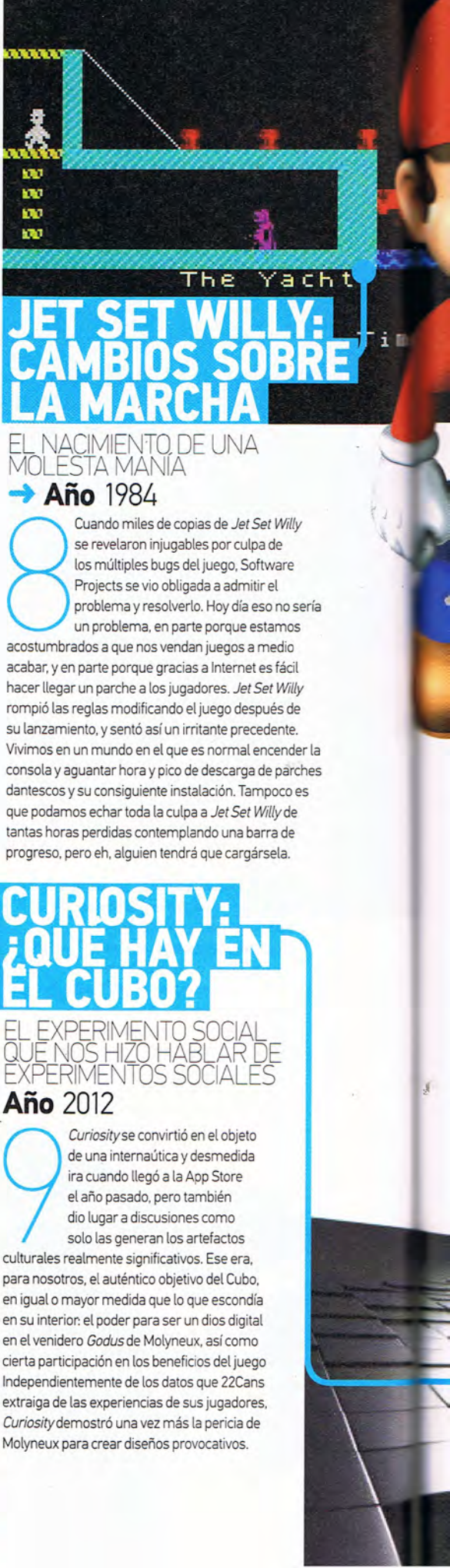
8 Cuando miles de copias de *Jet Set Willy* se revelaron injugables por culpa de los múltiples bugs del juego, Software Projects se vio obligada a admitir el problema y resolverlo. Hoy día eso no sería un problema, en parte porque estamos acostumbrados a que nos vendan juegos a medio acabar, y en parte porque gracias a Internet es fácil hacer llegar un parche a los jugadores. *Jet Set Willy* rompió las reglas modificando el juego después de su lanzamiento, y sentó así un irritante precedente. Vivimos en un mundo en el que es normal encender la consola y aguantar hora y pico de descarga de parches dantescos y su consiguiente instalación. Tampoco es que podamos echar toda la culpa a *Jet Set Willy* de tantas horas perdidas contemplando una barra de progreso, pero eh, alguien tendrá que cargársela.

CURIOSITY: ¿QUE HAY EN EL CUBO?

EL EXPERIMENTO SOCIAL QUE NOS HIZO HABLAR DE EXPERIMENTOS SOCIALES

Año 2012

9 *Curiosity* se convirtió en el objeto de una internautica y desmedida ira cuando llegó a la App Store el año pasado, pero también dio lugar a discusiones como solo las generan los artefactos culturales realmente significativos. Ese era, para nosotros, el auténtico objetivo del Cubo, en igual o mayor medida que lo que escondía en su interior: el poder para ser un dios digital en el venidero *Godus* de Molyneux, así como cierta participación en los beneficios del juego Independientemente de los datos que 22Cans extraiga de las experiencias de sus jugadores, *Curiosity* demostró una vez más la pericia de Molyneux para crear diseños provocativos.





SUPER MARIO 64

ESTABLECIENDO EL ESTILO DE LOS JUEGOS 3D

→ Año 1996

10 *Super Mario 64* tuvo una obvia e innegable influencia en los diseñadores de videojuegos de finales de los noventa y principios de los dosmiles. No solo tradujo los plataformas tradicionales en 2D a una nueva dimensión, sino que usó todo el potencial del nuevo lenguaje para potenciar el diseño de los clásicos juegos de Mario, pasando de un acercamiento más lineal y platformero a un planteamiento más orientado a la aventura y la exploración. Supuso un tremendo riesgo para Nintendo en su día (de hecho, ninguno de sus contemporáneos saltó de dimensión con tanto éxito), y rompió las reglas reformulando el género e inspirando a muchos otros que le siguieron. De hecho, *Mario 64* y *Ocarina Of Time* fueron citados por Dan Houser, de Rockstar Games, como una influencia primordial en sus juegos en una entrevista con el *New York Times*. "Cualquiera que haga juegos en 3D y diga que no ha tomado nada prestado de *Mario* o *Zelda* está mintiendo... y me refiero a los juegos de Nintendo 64, no necesariamente a los actuales".



EL MULTI DE MODERN WARFARE

ENCONTRANDO LA UNIÓN DE FPS Y RPG

→ Año 2007

11 La razón de que el multijugador de *Call Of Duty* se haya convertido en la posible razón principal de sus elevadísimas ventas reside, posiblemente, en que resulta muy gratificante gracias a su estupendo sistema de experiencia. A veces el éxito de *Call Of Duty* es ninguneado por su masivo nivel de aceptación, o simplemente por haber sabido estar en el sitio justo en el momento oportuno, pero lo cierto es que el juego mezcla con acierto la recompensa instantánea de los FPS competitivos con la progresión a largo plazo del multijugador.

EL ONLINE DE LA SEGA DREAMCAST

DEMOSTRANDO QUE LAS CONSOLAS TAMBIÉN PUEDEN TENER ONLINE

→ Año 1998

12 La Dreamcast de Sega sentó un precedente innegable en términos de aceptación y popularización a nivel masivo de las características online en las consolas, a pesar de su reducidísimo éxito como plataforma. *Phantasy Star Online* y *Quake III Arena* tuvieron una base de fans muy leal a lo largo de la vida de la consola, y el abanico de opciones online disponible para los usuarios a finales de los noventa se adelantó a su tiempo (demasiado, quizás, como para garantizar un mínimo de ventas aceptables de hardware). Microsoft aprendió unas cuantas lecciones de la última consola de Sega, construyendo la Xbox con el online en mente desde el primer momento, y se encontró con una generación de jugadores más receptivos con la idea.



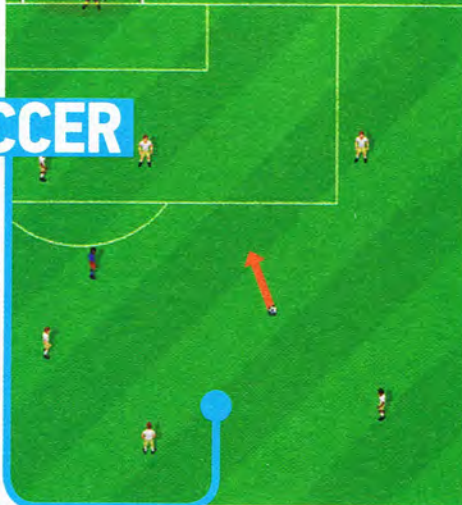
NEW STAR SOCCER GOLEA A FIFA

EL SIMULADOR INDIE
QUE REVOLUCIONÓ LOS
PREMIOS BAFTA

→ Año 2012

13 A pesar de ser una serie de Mac y PC muy querida desde 2003, *New Star Soccer* solo consiguió cierta atención masiva al llegar a iOS y Android el año pasado. Este producto inglés encontró un

público considerable al plantear con imaginación y gusto cómo sería la vida de un futbolista, incluyendo en la ecuación ex-novias furiosas, sustanciosos sueldos y caprichitos carísimos. Pero aparte de replicar perfectamente la meliflua rutina de defraudar a Hacienda y hacerse cortes de pelo propios de tarado del Medio Oeste, simula con igual eficacia el propio deporte, propiciando momentos espectaculares de alto voltaje futbolístico. El port para iOS consiguió el premio al Mejor Juego de Deportes / Fitness de la última edición de los BAFTA, venciendo a *FIFA* y *Trials Evolution*, entre otros. Eso no quiere decir que *New Star Soccer* sea mejor o más importante que la franquicia de EA, pero sí que implica cierto reconocimiento de que los indies pueden llegar a impactar en la industria con tanta fuerza como los juegos de alto presupuesto.



BUNGIE INDEPENDIENTE

ABANDONANDO LA RED DE
SEGURIDAD DE HALO

→ Año 2007

14 Uno de los movimientos más sorprendentes de la actual generación de consolas fue la compra de su merecida independencia por parte de Bungie,

liberándose de su lucrativo papel como custodios de la franquicia *Halo*. Aunque Microsoft y los jugadores no habrían tenido problemas en obligar a Bungie a hacer entregas de *Halo* hasta el fin de los tiempos, el estudio quería crear otros juegos, personajes y mundos, y anunció su *Destiny* producido por Activision. El resultado ya ha comenzado a verse en el E3, y tiene una pinta extraordinaria. Tanto, que algunos hablan de él nada menos que como... un *Halo*-killer.



STAR FOX: EL CHIP SUPER FX

LOS ARRIESGADOS PRIMEROS
PASOS DE NINTENDO EN LAS 3D

→ Año 1993

15 El chip Super FX de *Star Fox* permitió al juego expandir el hardware de SNES, y haciéndolo, nos dejó echar un vistazo a las intenciones de Nintendo en el mundo

de 3D. Aunque las posibilidades del Super FX eran limitadas (no permitía mucho detalle gráfico en naves y escenarios), Argonaut y Nintendo orientaron la dirección artística hacia la simplicidad gráfica, y el público respondió en consecuencia a pesar de la subida de precio que conllevaba el dispositivo. La regla que realmente se rompió aquí no fue la propia inclusión del chip, sino la valerosa introducción de un nuevo elemento tecnológico sin que pareciera un mero truco comercial. *Star Fox* era una experiencia creíble, y demostró muy pronto que Nintendo podía readaptar sus juegos a un espacio 3D.



ELLEN PAGE Y WILLEM DAFOE EN BEYOND

ACTORES DE HOLLYWOOD. A
TOPE CON LOS VIDEOJUEGOS

→ Año 2013

16

La presencia de actores de
de primera categoría en un
videojuego no es algo nuevo.
Recordad títulos como el
bizarro *Apocalypse*, con
Bruce Willis, los cameos

vocales de adaptaciones como los juegos de
Spider-Man o los repartos llenos de estrellas
de serie B de los juegos de Rockstar. Pero la
actuación de Ellen Page como Jodie Holmes
en el próximo *Beyond: Dos Almas* supone
una aproximación novedosa al asunto, ya que
la interpretación de Page ha sido registrada
enteramente con captura de movimientos, y su
rostro está siendo publicitado del mismo modo
que se haría con una película. Algo similar pasa
con Willem Dafoe, y supone un cambio con
respecto a la época en la que la participación de
un actor se limitaba a la lectura desganada de un
diálogo. Los tiempos cambian, y Quantic Dreams
está esforzándose por dejar claro hasta qué
punto han invertido tiempo y dinero en registrar
las actuaciones hasta el más mínimo detalle.

EL ETERNO EXITO DE WORLD OF WARCRAFT

MANTENIENDO UNA
BASE CONTINUA DE
JUGADORES ONLINE

→ Año 2004

17

Las historias más típicas que
se pueden leer en los últimos
tiempos acerca del entorno
de los MMO suelen rondar
en torno a sonoros fracasos de
títulos triple-A con

dificultades para sostener una línea ascendente
de jugadores (son los casos, por ejemplo, de
The Secret World o *The Old Republic*). *World
Of Warcraft* rompió las reglas renovando la
experiencia de los jugadores de forma constante
durante nueve años, desafiando así la tendencia
de la mayoría de los juegos del género de ir
perdiendo clientes de forma constante. La culpa
la tienen excelentes ideas de diseño imbuidas
en expansiones como *Cataclysm* o *Mists Of
Pandaria*, que masajean a los jugadores más
veteranos, subrayando su lugar en un rincón de
la cultura popular. Por supuesto, las cifras suben
y bajan, a veces de forma dramática, pero el
éxito general del juego es innegable.

HAY REGLAS QUE NO SE DEBEN ROMPER

TRES EJEMPLOS DE
INNOVACIONES NO DEL TODO
BIEN ENFOCADAS



SACRIFICIOS DE CABRAS EN LA PROMOCION DE GOW II

Para muchos, fue un momento en el que la
promoción de videojuegos fue demasiado lejos.
Más que ir demasiado lejos (la cabra estaba
muerta, refrigerada, y venía de una carnicería),
se trata más bien de que tampoco hacía ninguna
falta. Más ridículo nos parece el tema del busto
machacado de *Dead Island II*, la verdad.

PSP GO

La portátil de Sony que
pretendía nutrirse solo de
descargas llegó pronto
a un mercado donde los
juegos de ese tipo aún no
se habían estandarizado.
Consecuencia: su sucesora,
la Vita, usa software físico.
La idea iba en la dirección correcta, pero un
juego de PSP no es lo mismo que uno de iPad.



VIRTUAL BOY

Todos conocemos la historia: daba dolor
de cabeza y la propia Nintendo no tardó en
considerarla un fracaso. Ya veremos qué pasa
con dispositivos como Oculus Rift, porque los
resultados visuales de
Virtual Boy aún se
aparecen en las
enrojecidas
pesadillas
de algunos
niños de los
ochenta.



MINECRAFT

EL NACIMIENTO DEL MODELO DE NEGOCIO DEL SIGLO XXI

→ Año 2009 (alfa), 2011

18

Minecraft es un fenómeno cultural que ha desatado un subgénero completo de títulos generados por los jugadores, aunque es el que los inspira a todos ellos el que rompió la mayoría de las reglas. La venta de un juego que de

forma confesa era una versión alfa del mismo puede ser discutible, pero la estrecha relación de Notch con la comunidad de *Minecraft* hizo el proyecto viable, ya que todas las sugerencias de los fans se iban teniendo en cuenta según progresaba el diseño. Por supuesto, dar al público un papel en la producción impactó de forma notoria en cómo *Minecraft* era percibido: es un juego del que sus usuarios se sienten partícipes y propietarios, tanto de su vida interna como del propio producto. 20 millones de unidades vendidas y sus abundantes ports lo convierten en paradigma de cómo se debe conducir un negocio indie.



ACTIVISION, PRIMERA THIRD-PARTY

CÓMO LA MAYOR COMPAÑÍA DE LA INDUSTRIA NACIÓ DE UNA PROTESTA CORPORATIVA

→ Año 1979

19

Independientemente de tus pensamientos acerca de la Activision de hoy, lo cierto es que la compañía nació como protesta por el trato que se le daba a los desarrolladores en 1979. David Crane, Larry Kaplan, Alan Miller y Bob Whitehead, conocidos de modo informal como The Gang Of Four, querían figurar en los créditos de los juegos y recibir royalties por los mismos, algo que no podían conseguir dentro del sistema impuesto por Atari. Por entonces los juegos eran publicados

exclusivamente por los fabricantes de las consolas. Hasta la llegada de Activision, con la que el poder de negociar contratos pasó a estar en manos de los desarrolladores. Fue la primera third-party, y con ella cambió el paradigma de los equipos de desarrollo y cómo les veía la industria.

5000



NINTENDO IMPLANTA SUS DIRECT EN EL E3

HABLÁNDOLE DIRECTAMENTE A LOS JUGADORES

→ Year 2013

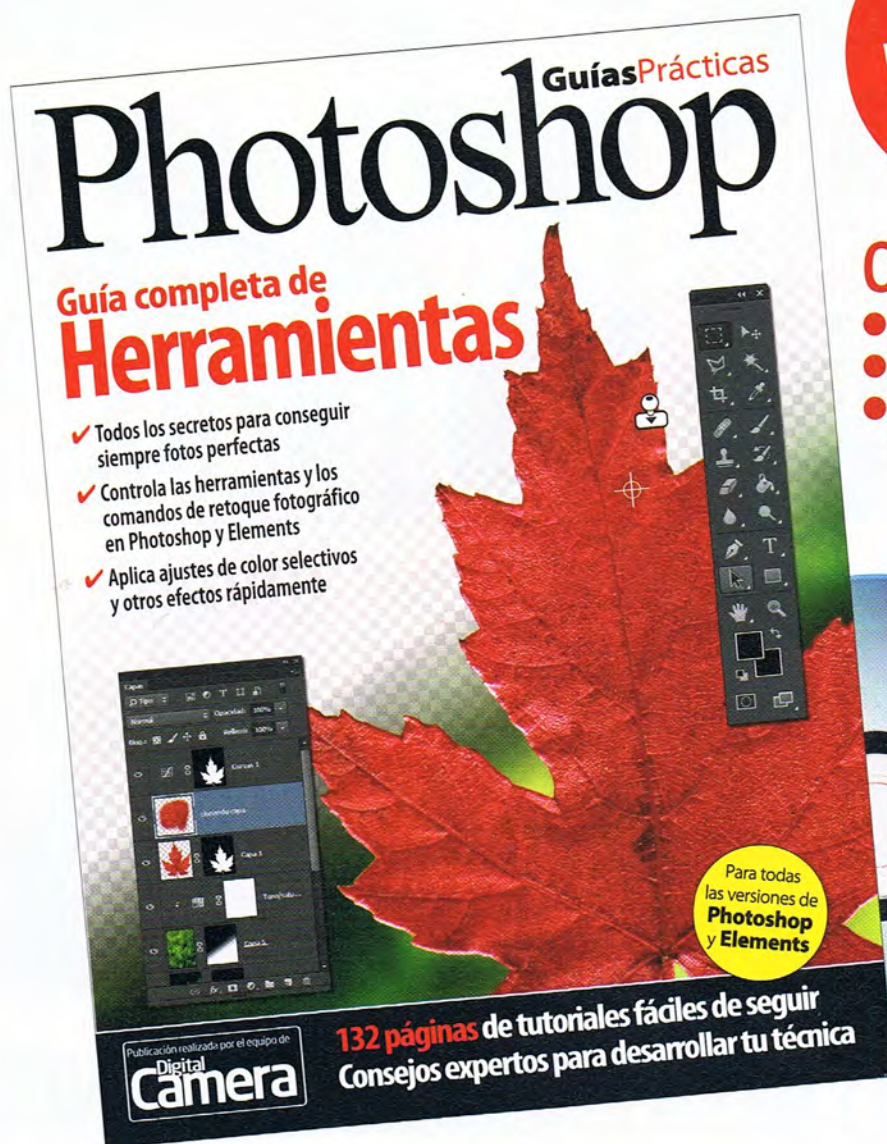
20

Después de varias conferencias seguidas en el E3 no muy bien recibidas, tras las que Nintendo quedó convencida de que lo que había querido contar sobre Wii U no se había entendido bien, la compañía ha abandonado el camino tradicional para

la presentación de productos y se ha decidido a explorar nuevas vías. Los Nintendo Direct, aún con lo artificiosos que resultan, permiten a Nintendo precisar su mensaje, en busca de un público específico. Podría ser la mejor o la peor decisión que la empresa ha tomado en términos de comunicación, pero lo que es innegable es que, de este modo, Nintendo puede escoger el momento preciso en el que le apetece dirigirse al público.



GUÍA PRÁCTICA DE PHOTOSHOP



sólo
5,95 €

CD-ROM:

- Programas completos
- Tutoriales en vídeo
- Las imágenes necesarias para seguir los cursos

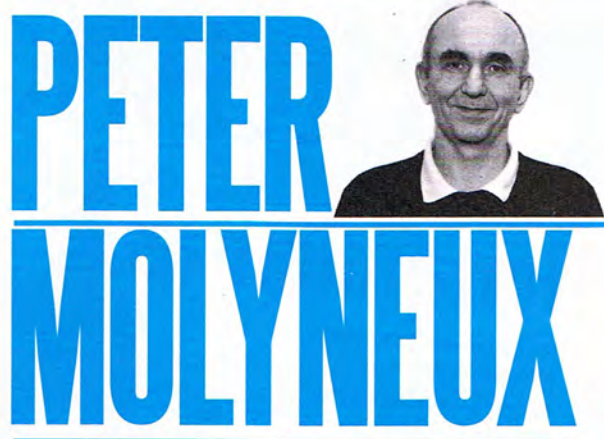
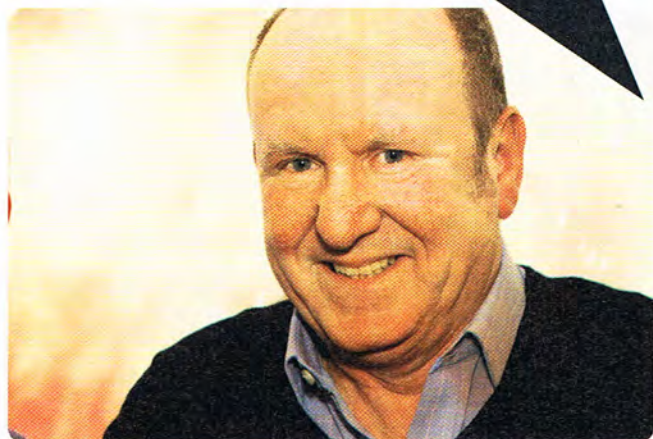


- ✓ Crea selecciones y máscaras más precisas para hacer cambios
- ✓ Descubre correcciones rápidas para problemas comunes

- ✓ Mejora tus fotos con ajustes de color selectivos y otros efectos
- ✓ Optimiza la gama tonal de una foto y descubre detalles ocultos

YA A LA VENTA. BÚSCALA EN TU QUIOSCO

UNA LARGA CONVERSACIÓN CON...



LOS DOS CREADORES MÁS DESTACADOS DE REINO UNIDO

En las oficinas de Square Enix London, esta humilde revista se topó con dos pesos pesados de la industria británica del videojuego. Están sentados en una amplia sala con arte de *Tomb Raider*, de risas y conversando afablemente. Con una amistad que se ha gestado durante casi veinte años, Ian Livingstone y Peter Molyneux se entienden a la perfección y siguen pareciendo un par de jovencuelos.

"Ambos teníamos muy presente el trabajo del otro", comenta Livingstone sobre cómo llegaron a conocerse, momento en el que paran de tirarse puyitas para reverenciar el trabajo del otro. "Creo que la primera vez que conocí a Peter fue tras vender Games Workshop en 1992. Me convertí en el director de Domark y licencié algo de tu trabajo, ¿no fue así, Peter? ¿De Mega-CD quizás? Licenciamos un par de sus propiedades", concluye Livingstone.

"¿En serio? ¿Nos pagaste con dinero?" contesta Molyneux. "Sí, aunque no sacamos mucho a cambio!" Pronto se hace obvio que esta riña bien intencionada va a ser el tono de la conversación de dos horas que tenemos en compañía de estos dos viejos colegas. Uno de ellos es harto conocido por fundar Eidos Interactive, lanzar Games Workshop y escribir los libros de juego *Fighting Fantasy*, y ser presidente honorario de Eidos en Square Enix; el otro es famoso por cofundar



& IAN LIVINGSTONE



COMENTAN EL ESTADO DE LAS COSAS EN LA INDUSTRIA

Bullfrog Productions y Lionhead Studios, y por su rol como director creativo en Microsoft Game Studios hasta dejarlo y fundar 22Cans.

Pese a que sus carreras han ido por diferentes caminos y sectores de la industria, siempre se han mantenido en contacto, juntándose cada pocas semanas en las famosas noches de juegos de Livingstone – una noche de juegos de mesa (todos llevados por el propio Livingstone) donde participan

otros veteranos de la industria. "Hago un boletín informativo de cada sesión, y ya llevamos 387, creo. También llevó una lista con todos los resultados. Es una especie de club de caballeros solo para viejunos de la industria del videojuego, en el que jugamos a juegos de mesa y a las cartas mientras nos tiramos puyas". La conversación entonces gira hacia quién será el ganador de este año de las noches de juego y quién se llevará a casa el trofeo con todos los ganadores escritos

en él desde 1986. Esto es solo el contexto para más coñitas. Molyneux: "¿Qué les está pasando a tus patillas, macho? Livingstone: "Pues tú tienes el peinado de un director de banco." Pese al cachondeo, esta reunión es una oportunidad única de romper los esquemas periodísticos en ambas direcciones y de charlar sobre todo con libertad. Os traemos el espectáculo que dieron estos zigurats, que acumulan juntos una experiencia vital y dentro de la industria que pocos pueden igualar.

IAN LIVINGSTONE ¿Crees que volverás a hacer algún juego para consola?

PETER MOLYNEUX Esa es una pregunta interesante.

Adoro la idea de la épica que confiere una consola. Si piensas así, puedes ver que hay un futuro para ellas, pero cuando te pones a pensar en cosas más pequeñas, experimentales e innovadoras, no creo que las consolas sigan ahí para mí. La innovación y la experimentación siempre se han dado en PC, que siempre ha sido un poco underground, pero eso ya no es así gracias a esta cosa [apunta a un iPad]. ¿Tengo en mi cabeza ideas tan grandes como un juego de consola? Probablemente, sí. ¿Volveré a trabajar organizando un grupo de 100 o 150 personas? No estoy tan seguro.

L ¿Por qué razón? ¿Por el ajetreo diario durante dos o tres años con un gran equipo en el que solo juegas una pequeña parte y que una vez acabas ya no hay nada más? ¿Eso es un inconveniente, o es que encuentras nuevas y más interesantes formas de expresarte en estos pequeños dispositivos?

M En estos momentos simplemente siento que hay muchas turbulencias ahí fuera, muchos cambios y mucha diversidad teniendo lugar y que, desde el instante en el que empiezas un juego de consola hasta que lo terminas a los dos años y pico, la industria habrá cambiado un montón. Ya no son lo último, lo fueron hasta hace dos o tres años, pero cuando el mundo del entretenimiento cambia tan rápido, y cuando los dispositivos en los que jugamos evolucionan tanto tan deprisa, esa tradición por la que sabíamos qué esperar de los juegos de consola es algo que debemos afrontar.

L Creo que vamos a ver menos juegos pero que van a ser mucho más grandes aún.

M Tienes toda la razón.

L No cerraría aún la era de las consolas, están muy maduras en estos momentos, ¿pero quién sabe qué ocurrirá durante la siguiente generación?

M La pregunta es: ¿quiero sustituir mis actuales consolas por las de nueva generación? Existe una cuestión importante con el precio, y ya no son el gadget imprescindible que eran.

L Está claro que la plataforma que eligen los desarrolladores indie y los consumidores son los teléfonos y las tablets. Son gigantes cazarros conectados con los que jugar en cualquier parte, como te apetezca y con quien quieras.

M Todo son ventajas... [ríe]

L Y andas compitiendo con lo gratis. Gratis en un primer momento, por lo menos.

M Lo más interesante es lo que decía sobre que sabemos qué esperar del lado más épico de las consolas, pero no sabemos qué esperar por esta otra parte [señala al iPad], aún no hay reglas definidas. Antes de llegar aquí, estaba discutiendo sobre cómo íbamos a plantear la interfaz de *Godus*. Eso es sencillo en consola, todos sabemos lo que hay en la parte izquierda y lo que habrá en la derecha; pero en esto, no hay nada escrito, hay que innovar, hay que pensar de nuevo.



LECCIÓN DE HISTORIA

PETER MOLYNEUX

— 1982: Molyneux comienza su carrera vendiendo disquetes que tienen juegos de Atari y de Commodore 64.

— 1984: Crea su primer juego, *The Entrepreneur*, un simulador de negocios con interfaz de texto.

— 1985: Tras el fracaso de *The Entrepreneur*, vende judías en bote para Oriente Medio. Tras un error burocrático, Commodore International da permiso a Molyneux para portar su software.

— 1987: Funda Bullfrog y crea el concepto de lo que será *Populous*.

— 1989: *Populous* sale a la venta y vende más de 4 millones de copias.

— 1994: Molyneux se convierte en asesor de Electronic Arts.

— 1995: Bullfrog es comprado por Electronic Arts.

— 1997: *Dungeon Keeper* ve la luz (el último juego de Molyneux para Bullfrog).

— 1997: Funda Lionhead Studios y empieza a trabajar en el ambicioso *Black & White*.

— 2001: *Black & White* se lanza por fin tras un difícil período de desarrollo en el que el propio Molyneux pone 6 millones de dólares de su propio bolsillo.

— 2006: Lionhead Studios es comprado por Microsoft Game Studios.

— 2009: En junio de 2009, Molyneux es ascendido a director creativo Microsoft Game Studios.

— 2012: Molyneux anuncia que abandona Lionhead y Microsoft para fundar su estudio independiente de videojuegos: 22Cans.



L La belleza de estos dispositivos y de Facebook en cierto modo está en cuánto han ampliado el mercado al margen del espacio de las videoconsolas. Están viviendo codo con codo, pero también está esa nueva ola de jugadores que nunca se habrían considerado como tales, o que nunca habrían pensado en coger el mando de una consola porque sus quince botones son intimidantes. Con las tabletas, Apple ha clavado el tipo de interfaz apropiado con el manejo óptimo.

M ¿Cuánto pagarías por un buen juego para iPad?

L Bueno, creo que lo mismo que he pagado por *Blood Of The Zombies*, que sin duda alguna vale 5,49€ [ríe].

M [Ríe] ¿No deberíamos hablar de esto también?

L Es interesante, mucha gente cree que un euro es caro, y es lo que cuesta una bolsa de patatas fritas.

M No, quiero decir desde el punto de vista del desarrollador. ¿Cuánto crees que es mucho en términos de desarrollo para un videojuego?

L No creo que pueda contestar a tu pregunta. *A Clash Of Clans* y *Hay Day* superaban un millón de dólares de beneficios diarios. Probablemente costaran 100.000 dólares cada uno, sin contar los costes del equipo de desarrollo ni el contenido añadido. Seguro que les costaba los beneficios de un día hacer ambos juegos. No se le puede poner un precio a estas cosas. Lo importante, me parece, es que si estás haciendo algo gratuito, debe ser algo alucinante.

M Cuando Mark Pincus [CEO de Zynga] vino y me dijo "el 80% de nuestro desarrollo se hace después de lanzar el juego", muchos pensaron: "¡Ya no hace falta terminar los juegos!"

L Lo que estaba diciendo es que debes facilitar al usuario una experiencia mínimamente viable en lugar de pensar en lo que puede querer, pues las estadísticas te dicen lo que realmente van a pedir. Y entonces es cuando les das más de lo que los datos te han demostrado que quieren y desechas lo que no.

M Esto fue malinterpretado por algunos, que creen que no es necesario terminar el juego antes de lanzarlo. Esto es una de

■ Molyneux empleó Kickstarter para conseguir fondos para su siguiente juego, *Godus*.





■ Peter Molyneux y el resto de 22Cans, el estudio que dirige y que ahora trabaja en *Godus*.

esas cosas que asustan: tras una app hay un montón de otras aplicaciones que intentan robar tu posición.

L Esto también indica que el poder absoluto de los desarrolladores sobre su contenido se ha terminado. El mercado ahora decide lo que gusta y lo que no. Es una democratización del diseño...

M No, ahí creo que te equivocas. Creo que este es el momento del diseñador pues puedo actuar como un dios de mi diseño...

L Oh, ya empezamos con *Godus* [ríe].

M Bueno, ahora mismo puedo cambiar cosas del juego cuando quiero. Esto es ser un diseñador de verdad. Ser un diseñador es reaccionar al cambio, no pensar en fantásticas ideas. Ahora bien, ¿las compañías van a ser el problema con esta postura?

L Ellas aún juegan un rol, un papel que muchos desarrolladores siguen sin entender porque, ahora mismo, ellos deben ejercer como compañías y muchas cosas se les escapan porque nunca han tenido que hacerlas: el marketing, conseguir audiencias, monetizar el producto, mantener el negocio a flote... Muchos estudios no tienen capacidad para hacer esto. La App Store es la tienda con el acceso más pequeño del mundo y, por cada *Angry Birds*, existen diez mil fracasos similares. Todo gira en torno al descubrimiento, deben ir mucho más allá de los medios sociales y de lo viral, hay un montón de marketing detrás de cualquier juego de éxito y de cualquier buena comunidad. Eso de la "audiencia viral" es todo un mito.

M Conseguir usuarios es una parte de eso que dices, pero es algo diferente cuando estás invirtiendo dinero. En algún momento, las compañías tienen suficientes recursos como para hacer marketing cruzado entre sus productos. Esto se ha convertido en la herramienta más potente que tienen en este momento, pero nadie domina realmente en este mercado como para jugar esa carta. Y yo soy muy de confiar en una compañía, todos mis juegos han tenido una detrás.

L Merece la pena renunciar a ciertas cosas si con eso te ahorras todo este embrollo.

M Sí.

L Es mucho mejor tener el 50% de 100 millones de juegos vendidos que el 100% de 10 millones.

M ¿Estamos negociando algo?

L No, por dios.

M Te expondré mis términos, tranquilo.

L Creo que vivimos tiempos interesantes. La segunda era dorada de los videojuegos está aquí mismo. Estábamos

“La pregunta es: ¿quiero sustituir mis actuales consolas por las de nueva generación?”

PETER MOLYNEUX



■ El precio es un punto clave para Molyneux en lo que se refiere a la próxima generación de consolas.



■ Tanto Molyneux como Livingstone creen que Nintendo debería hacer apps centradas en Mario.

“El hardware siempre ha sido un poco tramposo. Si fueras el jefe en Nintendo, ¿no estarías tentado de decir ‘Bueno, olvidemos de todo esto y lancemos Mario en iPad?’”

IAN LIVINGSTONE



■ Livingstone admira el modelo de negocio free-to-play de juegos como *Clash Of Clans*.



■ Tanto Molyneux como Livingstone dudan del atractivo comercial de la nueva ola de consolas alternativas.



■ Livingstone busca ayuda en Curiosity, la ya concluida aventura de Molyneux



■ Livingstone usa *Tomb Raider* como ejemplo de talento británico en propiedad de otros



LECCIÓN DE HISTORIA

IAN LIVINGSTONE

hablando de la democracia del contenido, de los usuarios pudiendo elegir qué les gusta más, con el estudio en contacto directo con esto. Es una forma de deshacerse del intermediario en el acceso a la venta en tiendas, la compañía; y ahora incluso a la financiación, los bancos, pues el crowd-funding es una forma de financiarse muy viable.

L Has financiado *Godus* con Kickstarter, ¿cómo ha sido eso para ti, Peter?

M Creo que lo primero que debes hacer en esto es confiar en tus amigos. Es la regla de oro. Recuerda apoyarte en tu gente y en aquellos con los que cuentas para echarle una mano en Kickstarter.

L Yo no me comprometí a nada [ríe].

M No recuerdo ahora mismo cuántos amigos de Games Night se apuntaron...

L Creo que la cifra es cero.

M Es un ejemplo de la relación que tenemos aquí.

L Creo que lo tuiteé en algún momento... cuando no tenía otra cosa que hacer, por supuesto.

M Kickstarter es una experiencia magnífica y una que todo el mundo debería probar, pero no es para cobardes. Hay unas cuantas cosas que mostrar a todo el mundo, empezando por una idea realmente original.

L ¿Crees que si *Godus* hubiera aparecido en Kickstarter apoyado por una compañía grande habría triunfado?

M Creo que habría tenido problemas.

L Así que necesitas cierto carisma o una propuesta rompedora como la de Ouya.

M Alguien debería hacer un cierto análisis de todo esto.

¿Qué productos de éxito tienen detrás ideas originales, que no tienen las palabras "basado en" o "inspirado por" escritas en su descripción? Entiendo cuando Chris Roberts o incluso Richard Garriot intentan esta vía, pues son gente que la industria ha dado de lado hace tiempo y esta es su forma de volver. Es brillante. Ahí estoy yo, participando igual. Sin embargo, si un estudio sin popularidad presenta un concepto desconocido, lo tiene bastante crudo.

L ¿Y qué va a pasar con aquellos que no aportan ideas? Aquellos que solo están para sacar pasta pero que no van a innovar en nada, ¿qué va a pasar con ellos cuando toda esa mala prensa salga a la luz?

M Va a haber algunas tragedias con Kickstarter, pero también muchos éxitos que va a ser asombroso ver cómo salen a la luz. No olvidemos que una de las tentaciones cuando haces un Kickstarter, es que puedes proponer prácticamente cualquier cosa con tal de salir adelante. Pero luego todos los proyectos son iguales: empiezan bien y se deshinchan. ¿Has visitado Kicktrack?

L No.

M Es brillante. Entrás en Kicktrack y te dice, basándose en tu velocidad actual de recaudación, cuánto dinero vas a hacer al final. El primer día es como "oh, dios, ¡voy a conseguir cinco millones de libras! Voy a recibir una millonada y tan solo pedí 450.000". Por supuesto, es una curva de regresión muy básica: el segundo día ya has bajado a los cuatro millones y, para cuando has llegado al quinto día, no te da ni para pipas. Es un golpe durillo.

1974: Ian Livingstone, Steve Jackson y John Peake, tres compañeros de piso en Shepherd's Bush, fundan su propio negocio: Games Workshop. Abren en 1975.

1982: Livingstone y Jackson lanzan la primera entrega de libros de juego de la serie *Fighting Fantasy*.

MED. 1980: Livingstone contribuye en el diseño de Domark.

1992: Livingstone se convierte en el director de Domark.

1995: Domark se fusiona con Eidos y Livingstone trabaja como presidente ejecutivo en la nueva junta de juegos de la compañía hasta 2002.

2003: Le designan consejero de industrias creativas en el Consejo Británico.

2005: Livingstone deja Eidos después de que la compañía fuera comprada por Sci Entertainment Group. Regresa más adelante como director de compras.

2006: Gana un OBE en la New Year's Honours List por su contribución a la industria nacional del videojuego.

2009: Ian es nombrado presidente vitalicio de Eidos.

2012: *Wired* le lista como la 16ª persona más influyente en la economía digital de Reino Unido.

L Menuda montaña rusa: primero en lo alto, después al hoyo, y luego se va poniendo bien hacia el final.

M Sí, y me pregunté a mí mismo: "¿Quiénes son estas personas que han llegado hasta el final?" No podía entenderlo. Como donante, puedes ver quién más ha puesto dinero, razón por la cual supe que aquí don Livingstone no puso ni un duro en mi proyecto.

L Y me llena de orgullo. Busco cosas que estén libres de Peter Molyneux, no puedo permitirme darte dinero.

M Sea como fuere, el 90% de la gente que pagó en los últimos tres días son gente profesional de Kickstarter, *kickstarteros*, por ponerles nombre. Estos *kickstarteros* son gente que está en la web mirando varios proyectos y que se ayudan a cerrar proyectos sin conocimiento previo de quién lo lleva. Una de estas personas que apoyó el mío había ayudado a otros 700. Debe tener la casa llena de pequeñas recompensas físicas. Si está casado, su mujer debe estar cansada de tanto retrato firmado y de tantas billeteras estampadas.

L Tras lanzar *Curiosity*, y a puntito de hacer lo propio con *Godus*, ¿te sientes indie pese a haber vendido Bullfrog a EA, Lionhead a Microsoft, y tras haber sido parte de esta última compañía durante años?

M Completamente.

L ¿Basándote en qué?

M Llevaba tiempo con esta frase en la cabeza: "He recordado quién era".

L ¿Te sientes ahora cómodo contigo mismo?

M Sí. Es la sensación de haber juntado a las veinte personas que estamos trabajando en esto con pasión. Es alucinante.

L ¿Crees que es nuestro deseo como nación el tener una ambición limitada? En lugar de ser como los americanos, que hacen gigantescas multinacionales donde se trabaja pero no se tiene la sensación de poseer nada de lo que se hace y solo se forma parte de una marca.

M Creo que los británicos somos buenos haciendo cosas que aún no existen. Parte de ello se debe a que no vemos el riesgo de la misma forma que otra gente. ¿Es seguro hacer algo nuevo con 54 años? No lo es, es realmente estúpido y arriesgado, pero creo que a muchos británicos no les importa correr estos riesgos que llevan a la innovación.

L Somos muy buenos creando propiedades intelectuales, pero luego no somos muy buenos manteniéndolas.

M Somos malísimos exportando, pero brillantes innovando. Lo que quiero decir es que nos podemos quejar de cómo otros explotan nuestras creaciones, pero realmente no hay muchos ejemplos en la industria de cosas realmente grandes hechas aquí. Tu legado, sin embargo, es tremendo.

L ¿Con Games Workshop?

M Con *Tomb Raider* y Lara.



■ Una timba de póker nocturna con Livingstone, Molyneux, Clive Robert, Steve Jackson, Skye Quin y Mark Spangenthal.



■ A Molyneux y Livingstone les une una amistad de dos décadas, desde que empezaron en el mundillo.

generación de juegos. Porque a ver, ¿tú cuando empezaste, cuando el Spectrum?

M ¿Spectrum? ¡Yo no fui un "teclas"! Lo mío era la BBC Micro.

L La cuestión es que los chavales de los ochenta estaban programando en sus colegios y sus casas. Eso se perdió con el tiempo a medida que se introducía Internet y los ordenadores se volvieron herméticos y nos volvimos usuarios pasivos. En los últimos años, nos hemos convertido en usuarios, no en creadores. Enseñamos a nuestros niños a leer, pero no a escribir.

M El precio que pagamos fue esta larga resaca. La cantidad de gente que ha emigrado a Canadá y Australia para desarrollar debe descender.

L ¿Qué te preocupa sobre la industria de hoy?

M Creo que tenemos que pensar en que somos una industria muy grande y diversa y que no se debe ir en su contra porque sería un error. También pienso que los creadores de consola deberían ser conscientes de esto. En lo que les ha llevado anunciar sus nuevas consolas, han salido dos nuevas versiones del iPad.

L Me sorprende que tanta gente quiera meterse en ese lío: Steam Box, NVidia, Ouya, GameStick... El hardware ha sido siempre un poco tramposo. Si fueras el jefe de Nintendo, ¿no estarías tentado de decir "bueno, olvidémonos de esto y lancemos Mario en iPad"?

L Ahora, desarrollado por Redwood City en Estados Unidos, y propiedad de la bolsa de Tokio. Un brillante ejemplo de creatividad y diseño británicos.

M Sí, pero échale un vistazo al tamaño de sus pechos. Eso es mucho más japonés, ¿no?

L Dejemos esto claro ya mismo: Crystal Dynamics tenía un completo control creativo y autonomía de sobra con la nueva Lara. Creo que ella refleja los tiempos que vivimos.

M Fue algo que se creó aquí...

L Claro, eso es lo que estaba diciendo. Somos muy buenos creando algo, pero luego no somos tan buenos manteniendo la propiedad intacta.

M ¿Qué pasó con las exenciones de impuestos para los desarrolladores en Reino Unido? ¿Lo tienes bajo control?

L Está controlado, solo se está retrasando un poco. La Unión Europea está revisando los detalles, yo pienso que va a pasar con toda seguridad, solo que no puede ocurrir ya mismo. Es algo que está fuera del alcance de nuestro gobierno.

M ¿Entonces para cuándo va a estar listo? Necesito pasta...

L Diría que es inminente.

M ¿En este mandato?

L Diría que este mismo año. Antes de verano incluso.

M ¿Estás dispuesto a poner dinero sobre la mesa si se hace la rebaja? ¿Correr un poquito de riesgo?

L Si no se lleva a cabo, quizá funde de forma retroactiva *Godus* [risas].

M Esto es el test final: te apuesto cinco puntos de nuestras noches de juegos.

L No apuesto tales puntos, amigo. Es una divisa que no acepto.

M Fuera bromas, es una iniciativa fantástica en la que has hecho un gran trabajo, Ian.

L No solo yo, ojo. El Reino Unido se ha convertido con el tiempo, y por desgracia, en un sitio donde los costes eran altos y los resultados mediocres. Hemos tenido que cambiar eso y conseguir buenos resultados a menor precio, y bajar los impuestos va a conseguir que creemos juegos a un nivel superior y a la altura de Quebec, Francia y partes de EEUU. Va a ser estupendo, y los chavales que ahora programan van a tener una motivación más para mejorar y hacer la siguiente

“En los últimos años nos hemos convertido en usuarios, no en creadores. Enseñamos a nuestros niños a leer, pero no a escribir”

IAN LIVINGSTONE

M Hombre, claro. Lo que hay es obsesividad por ser el dispositivo del salón. Hay en juego, dicen, 10 mil millones de dólares en gasto en el que sea ese nuevo dispositivo único. Puede ser un TiVo o una consola.

L ¿Pero qué pasa si terminan siendo innecesarias?

M Ahí está la cosa.

L Se ha introducido software en televisores inteligentes que se conectan a Internet. Estamos a punto de llegar a la sociedad sin accesorios en la televisión.

M Creo que los consumidores van a escoger el camino que menos problemas les dé, y que el aparato más sencillo y cómodo es el que triunfará. Ya nadie compra cadenas de música pese a que hace no muchos años discutíamos hasta por sus marcas.

L Más importante, ¿quién va a ser el campeón de este año de nuestra noche de juegos?

M Bueno, voy a ser yo. Mi mote en los juegos es Helpline y pienso machacarlos a todos.

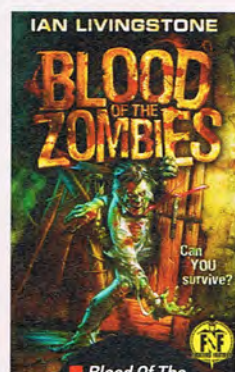
L No me importa de quién sea el turno, porque Peter siempre está diciendo "Deberías hacer esto, mueve ya tu ficha", etcétera.

M Pero siempre tengo la razón, y lo sabes.

L Sí, sí, pero la clasificación dice que yo gano por ahora.

M Esto es lo más bizarro de nuestros juegos, que Ian participa, pero también es el encargado de anotar y de cambiar las puntuaciones en los boletines...

L Oh, ¿ahora cuestionas mi integridad?



■ Blood Of The Zombies es la última entrega de la saga Fighting Fantasy hasta el momento



AUTO
HEBDO
SPORT



Otras revistas se leen,

**TODOS LOS MARTES
EN TU KIOSCO**

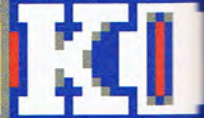
esta se vive

¡También en la red! www.autohebdosport.es





H.R.H.





“Worms contaba con un gran sentido del humor al llevar la violencia de dibujos animados a un nivel ridículo, y viciaba mucho”

GAVIN GOULDEN, IRRATIONAL GAMES

POR QUÉ Worms

GAVIN GOULDEN,
IRRATIONAL GAMES

“Adoro Worms por muchas razones. La primera es la nostalgia. No solo fue el primer juego con el que me introduje a la PlayStation, sino también uno con el que empleé innumerables horas de adolescencia tratando de dominar la Cuerda Ninja mientras mis amigos esperaban a que cayera sobre el agua, la lava o las minas del suelo. Por raro que parezca, no compré el juego, sino que lo alquilaba cada pocas semanas (no fue hasta versiones posteriores que compré uno, el Worms Armageddon). La segunda razón es que era pura diversión. Worms tenía una gran sentido del humor porque llevaba la violencia de dibujos animados al absurdo, y encima tenía ese factor de “solo una más” común en los juegos Firaxis. En resumen, era un juego muy aleatorio en el que era imposible jugar dos veces la misma partida y en el que podías jugar contra prácticamente cualquier persona y aún suponía un reto importante.” 



ES INEVITABLE PENSAR EN THE LAST OF US COMO UNA ESPECIE DE SECUELA FUTURISTA Y POCHA DE UNCHARTED, CON DRAKE EN VERSIÓN CUERPOESCOMBRO

ROL DURILLO

▣ *The Last Of Us* tiene inteligentes decisiones de diseño que lo llevan más allá de la mera acción. Muchas de ellas están inspiradas en la dinámica de los RPG, como sucede con la creación de objetos. Más allá de la manida mejora de armas para sumarle mejoras en el manejo o en la cantidad de munición que soportan, está la recogida de objetos para construir tanto armas arrojadizas como botiquines, pasando por cuchillos improvisados. Lo mejor del tema (aparte de que la acción no se detiene para que crees los nuevos objetos, así que no siempre contarás con el botiquín preparado), es que a veces tendrás que construirlos con elementos coincidentes. El alcohol, por ejemplo, sirve para botiquines y para molotovs. ¿Cómo quieres usarlo? Una leve e inteligente capa estratégica que añade tensión y sesera al juego.





UN CANTO DEL CISNE COMO DIOS MANDA

The Last Of Us

DETALLES

PLATAFORMA: PlayStation 3
ORIGEN: EE.UU.
COMPAÑÍA: Sony
ESTUDIO: Naughty Dog
PRECIO: 59,95 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-8

Venga, avalancha de dieces. En webs muy estrictas, en revistas muy exigentes, en tuits muy independientes, *The Last of Us* ha sembrado una tormenta de mecánicas robustas y ha recogido una tempestad unánime: es un juego perfecto. Un juego de diez. ¿Y qué pensamos los

aguafiestas de **Games** (el que firma, al menos)?

Pues que no es un juego de diez... por principios. No hay juegos perfectos, salvo algún que otro clásico que marcó un antes y un después y que

supuso una mezcla de revolución industrial, perfección técnica y ambición bien focalizada. Y aún así, ese diez solo se puede adjudicar pasados los años, cuando se pueden juzgar sus valores con la perspectiva del tiempo. De *The Last of Us* no sabemos qué pensarán nuestros hijos, pero sí os podemos resumir lo que pensamos ahora: es un juego soberbio, con un acabado técnico y artístico que, ciertamente, roza lo sublime, pero que tiene su buena ración de errores y problemas que, en cualquier caso,

no estropean una experiencia de juego que, bajo nuestro punto de vista, resulta obligada para cualquier jugador interesado en la evolución narrativa del medio.

Pero no es perfecto. Ya hablamos algo del tema cuando analizamos *Bioshock Infinite*, y de cómo un envoltorio impecable (no exageramos:

literalmente impecable) quedaba demasiado en evidencia por unas mecánicas mejorables. Bien: el apartado técnico de *The Last of Us* es, si cabe, superior: se juega de forma deliciosa.

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

INTEGRACIÓN: Muchos juegos han intentado con anterioridad que la narrativa y la acción fluyan con naturalidad y a la vez, pero en pocas ocasiones con tanta fortuna como aquí.

Quienes conozcan la accesibilidad, inmediatez y, con todo profundidad, de los *Uncharted*, reconocerán esa sensación de agradable descubrimiento, tras unas horas de manejo, de que hay mecánicas muy depuradas, matices de grandeza, de los que convierten un buen juego en toda una experiencia.

The Last of Us es así: en apariencia, un juego de acción en tercera persona, con rachas de escolta, momentos de acción frontal y muchos más de sigilo e infiltración. Pero jugándolo salen

Izquierda: Nos encantan los personajes. Son humanos y están quebrados. Le habríamos puesto un 10 al juego si se hubiera llamado "Niña y viejo".



Arriba: Los momentos cercanos y de palpable humanidad son constantes y, oh, nunca molestan ni resultan artificiosos en lo que esencialmente es un juego de acción.

Izquierda: ¿Eres lector de *The Walking Dead*? Bien. Así estarás acostumbrado a no saber a quién odias más, si a los monstruos o a los humanos.

los detalles: por ejemplo, un sistema de cobertura muy sencillo, infinitamente más simple e inmediato que el de todo un *Gears of War* o que el de los propios *Uncharted*, pero que basta y sobra para *The Last of Us*, donde la naturaleza de los escenarios propicia una cobertura cada dos pasos, la mayoría de los enemigos están cegados y no hay que andar vigilando el ruido de los pasos o las fuentes de luz con la precisión de, digamos, un *Metro*.

Todo en *The Last Of Us* parece sencillo e inmediato, y eso también es un logro, porque a diferencia de *Bioshock Infinite*, no es un producto que asiente una clara barrera entre jugadores habituales y ocasionales. El juego se controla de forma instantánea, no requiere los conocimientos de los vicios de los juegos en tercera persona que sí exigían los algo más cerraditos *Uncharted*. Pero a pesar de ello, morirás a menudo, y las mecánicas se abrirán ante ti con múltiples matices.

Por ejemplo, con los toques roleros que obligan a decidir si los métodos de fabricación de recursos van a ir orientados al ataque o a la defensa, si el alcohol y el esparadrapo se va a invertir en construir un cóctel molotov o un botiquín. Tanto el jugador experimentado como el ocasional se verán tomando decisiones estratégicas, y ojo, sin parar la acción, buscando rincones a salvo de las bestias pardas que acosan a nuestros protagonistas, rascando segundos en una huida para improvisar un explosivo de emergencia. Todo ello gestionado con menús clarísimos, intuitivos, muy bien pensados, y alejados de la habitual aridez de los *action-RPG* de rigor... porque esto no es, claro, un *action-RPG*. Carece de la exhaustividad en la construcción del personaje, pero bebe del género para darle densidad y emoción a la epopeya de Ellie y Joel. Y en ese sentido, no se le pueden poner peros.

Esta profundidad de manejo está redondeada por un acabado gráfico impresionante, que aunque chirría en determinados entornos cerrados, clausura con dignidad una generación consolera que ya ha tocado techo gráfico con juegos como este (y los anteriores de Naughty Dog, qué demonios). Lo mejor, y ahí sí que se nota el trabajo desarrollado por el estudio en *Uncharted*: los movimientos de los personajes, naturales y desastrados, que acusan las heridas, que no se pueden permitir saltar, escalar, correr y volver a saltar sin que el cansancio asome en sus movimientos. Acércate corriendo a un obstáculo y verás a Joel dar bandazos, golpearse con las esquinas, perder el equilibrio momentáneamente. Detalles gráficos que solo repercuten en la mecánica de forma puntual, pero que dan humanidad a los personajes y

FAQ

¿LA NIÑA ESTORBA O AYUDA?

Ay, pues un poco ambas cosas. Esto no es *Resident Evil 4*, desde luego: te encariñarás con ella.

¿POR QUÉ NO LO HAN HECHO PARA PS4?

Porque en Naughty Dog son muy listos y han preferido saltar antes de pasar a mayores este bombazo que exprime hasta extremos sorprendentes el hardware de PS3.

¿HAY MUCHO DE SURVIVAL HORROR?

Hay monstruos grotescos, escasez de armas, y más esquivar bichos que enfrentarlos directamente, así que sí, los clásicos están referenciados.

Derecha: ¡Gráficos teteee! Naughty Dog se ha empleado a fondo en lo técnico, y aunque el juego es indiscutiblemente de esta generación y tiene sus renques, su exhibicionismo gráfico a veces deja con la boca abierta.



llevan, de forma aparentemente sencilla, a una implicación emocional del jugador con lo que sucede en la pantalla.

Y con ello llegamos al gran valor del juego, o al menos el más llamativo, y sin duda aquel que le esta reportando esos estupendos resultados numéricos: la profunda y sencilla humanidad que respira la ambientación, el guión y, sobre todo, los personajes. Naughty Dog ha hecho un impecable trabajo de caracterización, que palpita en detalles tan trabajados como las voces (recomendamos encarecidamente jugar a *The Last of Us* en versión original) y en diálogos de una naturalidad a la que no estamos acostumbrados en los videojuegos.

Izquierda: A veces el guión abusa de la tópica relación de padres e hijos por accidente, pero sale con fortuna del empeño. Muy, muy pocas veces suspirarás con aires de superioridad en este juego ante un diálogo que suena falso o un personaje poco humano.



SI PUEDES, OPTA POR EL SIGILO. VACIAR UN CARGADOR EN UN SANTIAMÉN ES DE LO MÁS HABITUAL

Abajo: El juego de Naughty Dog tiene una duración insólita en el género de acción: alrededor de catorce horas solo de campaña. Las cinemáticas son largas, pero lo cierto es que la historia da más de un giro. Y más de dos.



APOCALIPSIS EN GRUPO

▣ The Last Of Us solo tiene dos modos multijugador, pero están excelentemente pensados, especialmente para que no desentonen con la campaña a pesar de no contar con los mismos protagonistas ni situaciones. Aunque no hay infectados en estos dos modos, persiste el enfrentamiento a muerte y la lucha por la supervivencia. En un modo, las muertes de cada jugador se comparten entre todo el equipo. En otro, hay siete rondas, todas ellas con muertes permanentes. Ninguno es especialmente revolucionario, pero sintonizan especialmente bien con el aire desesperado del modo campaña.



Hasta tal punto es así que, tras *The Last of Us* te entrará la risa floja cuando en otro título se pongan muy serios, muy reflexivos, y añores el sencillo, entrañable, cercano y extremadamente realista trabajo con las voces del juego de Naughty Dog.

A diferencia de *Bioshock Infinite* (perdonad la comparación constante, pero es inevitable por recepción crítica, por cercanía en el tiempo y por intenciones narrativas y jugables), la empatía con nuestra compañera es total, en parte porque juega menos a la carta del misterio y el enigma que el juego de Irrational. Desde el primer momento, vemos en Ellie a una chica perfectamente normal, zumbada como es lógico por haber crecido en un entorno tan devastadoramente hostil, pero cercana y con reacciones comprensibles. A veces irritante, a veces impulsiva, pero con una actitud que se gana al héroe (y al jugador) desde el primer momento.

Pero de ahí precisamente vienen los problemas, del arrebatador realismo con el que están escritos e interpretados los personajes, y cómo están definidos los soberbios escenarios, restos decadentes de un mundo que no volverá: el juego se acopla a las convenciones de los juegos de acción en tercera persona, y entonces abandona el dramático realismo de las cinemáticas. Y no me refiero, por supuesto, a curas milagrosas con esparadrapo, a soportar horas y horas

MINUTO A MINUTO



LOS MEJORES MOMENTOS DEL JUEGO EN ORDEN CRONOLÓGICO

40 MINUTOS



○ Se suceden las primeras muertes inesperadas y los primeros giros de guión. A estas alturas, tan pronto, ya sabes que tienes que cuidar a esa cría por encima de todo.

2 HORAS



○ Los giros se han relajado, pero la férrea línea argumental funciona como un tiro. Ya te has hecho a la idea de que estás ante algunos de los personajes mejor escritos del medio.

15 HORAS



○ El viaje acaba con un par de sorpresas, sí, pero también con una coherencia inaudita en la mayoría de los videojuegos, tan pendientes siempre del impacto fulminante.

SIN CONEXIÓN

LO QUE ECHAMOS EN FALTA

INTELIGENCIA ARTIFICIAL: Junto al sentido de radar del héroe, es el mayor problema del juego: los acompañantes del jugador se comportan como auténticos idiotas, repercutiendo en la credibilidad

de carteritas y tiroteos, sino a convenciones de mecánica. Por ejemplo: el juego exige sigilo en determinados niveles, pero cuando la correspondiente oleada de infectados ha perecido, se puede armar todo el escándalo que se quiera... aunque pasado un punto muy cercano se active otra oleada. O el comportamiento de la IA, que no siempre es el más adecuado, y que llevará a que veas a Ellie y otros compañeros hacer zigzag frente a los enemigos sin ser descubiertos, solo porque en el guión está escrito que no pueden ser descubiertos.

Son detalles técnicos que, por supuesto, no arruinan la experiencia, pero sí que constituyen una especie de incómodo Uncanny Valley con las mecánicas que en ocasiones saca a empujones al jugador de la trama. Y lo aleja decididamente del ansiado diez. Pero aunque *The Last of Us* no sea un juego perfecto, sí que es un apropiado canto del cisne para una generación que, aunque en ocasiones ha estado demasiado atenta a las cinemáticas y a la espectacularidad narrativa, en muchas otras ha sabido que lo que tiene que haber por detrás es una mecánica de juego robusta y duradera. Y *The Last of Us* la tiene.

JOHN TONES

VEREDICTO **9/10**

UNA MARAVILLA EN FORMATO POST-APOCALÍPTICO

INSOMNIAC SE DUERME AL VOLANTE

Fuse

¿Pero qué te ha pasado, Insomniac?

Puedes decírmelo bajito, para que no se enteren los de arriba... Ah, lo que me imaginaba. Sí, a mi *Overstrike* me pareció la monda en el tráiler aquel que enseñasteis en el E3 de 2011. Sí, habría estado bien continuar con ese tono humorístico, ese color, esos personajes relativamente atípicos, especialmente el de la informática con pinta de geek. ¿Por qué la convertisteis en una soldado-modelo-clon de Emma Stone? ¿Por qué *Fuse* es tan genérico y del montón? ¿Dónde se quedó el humor canallita? ¿Hola? Vaya, se ha cortado la comunicación...

/// *Fuse* es ese chico de instituto que intentaba caerle bien a todo el mundo pero que fallaba miserablemente y era dado de lado por pesado. Tiene todo lo que habría que pedirle a un shooter en tercera persona: coberturas, tiros a mansalva, armas especiales, puzlecitos y hasta cosas de *Uncharted* como colgarse de barandillas para avanzar o personajes

berborreicos; pero no funciona nada. No solo se trata de un problema fundamental con el ritmo, sino que es difícil jugarlo en las condiciones para las que fue pensado: cooperando y hablando entre cuatro personas. Jugarlo solo es un soberano aburrimiento y un ejercicio de paciencia en el que una y otra vez se repiten estancias, enemigos y jefes mientras se desarrolla una confusa historia sobre un componente químico (el susodicho *Fuse*), una empresa militar y los cuatro personajes antipáticos que reviven su pasado traumático. Parece mentira que aquellos soldados mostrados en *Overstrike* tuvieran más carisma en un solo vídeo que los de *Fuse* en todo un juego, pero así es.

Cada uno de ellos puede llevar tres armas, una de las cuales es especial y le caracterizará durante todo el juego [Mirar destacado]. Dicha arma única es una bendita brisa de aire fresco, lo único realmente original, que funciona bien siempre, que divierte y que, madre mía, tiene más personalidad que los propios personajes.

AL DETALLE

GÉNERO: Tiro por la culata
FORMATO: PS3, 360
ORIGEN: EEUU
COMPAÑÍA: EA
DESARROLLADOR: Insomniac
PRECIO: 59,99€
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-4



FUSE / HABILIDADES

HABILIDADES

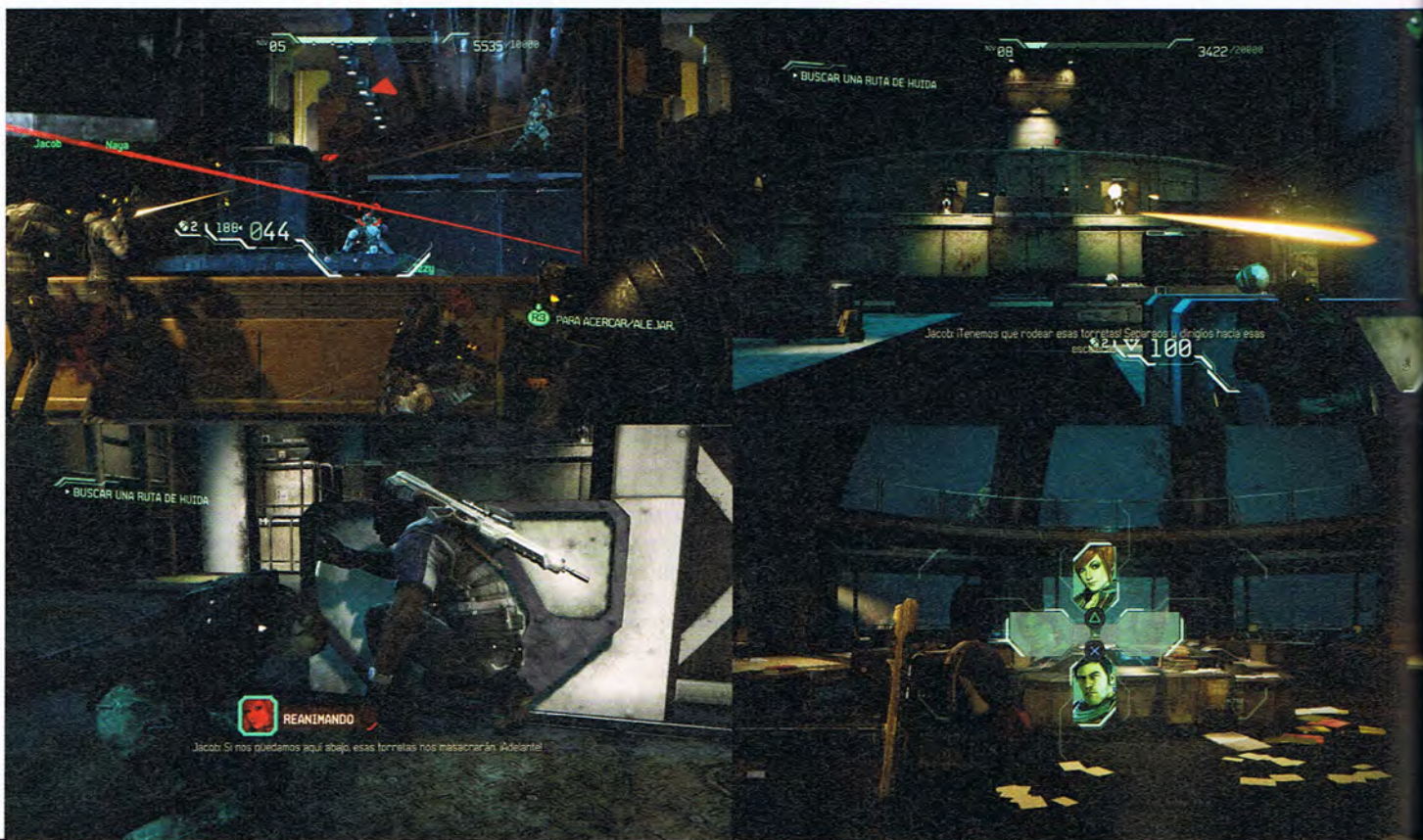


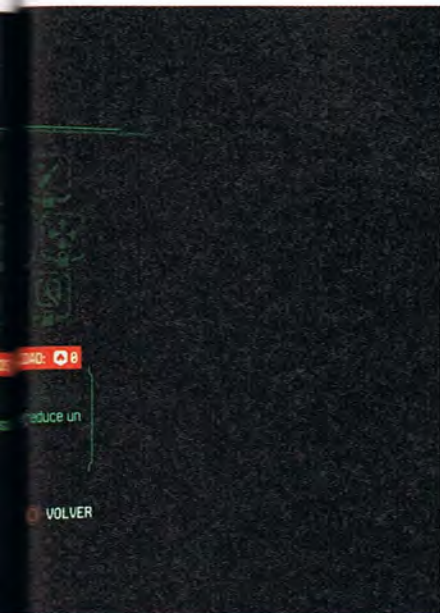
MEJORA ESCUDO DESPLEGABLE

NIV 2: El gasto de munición de los escudos 50%.

× DETALLES

Abajo: Las situaciones no varían mucho, precisamente. Ni cambiando de personaje, ni con poderes distintos, ni tratando de ir cuerpo a cuerpo... Todo el rato las mismas coberturas.





FAQ

¿Y SI LO JUEGO SOLO?

Pues te aburrirás como una ostra, porque la IA aliada es tan mala como la del enemigo.

¿ESTÁN BIEN REPARTIDOS LAS ARMAS ESPECIALES?

No. Una de las acompañantes tiene un arma que pasa por encima de todas las demás y que desequilibra bastante el juego. A veces, manejar a Dalton es útil, por su escudo defensivo.

¿SE USAN MUCHO LAS ARMAS ESPECIALES?

Ciertamente, y también suele haber la munición suficiente para seguir haciendo el cabra. Es una lástima que no estén mejor explotadas.

Izquierda: El desarrollo de habilidades es lineal y cada cinco puntos usados en otras mejoras, se desbloquea la siguiente característica del arma principal.

PÓQUER DE CLASES

Hablemos de los estereotipos del juego. Está el caballero con escudo defensivo y ataque de área, el arquero con ballesta de virotes de fuego, la elfa que se puede volver invisible y la maga que disuelve a los enemigos con una singularidad espacio-temporal. Alguien dijo que todas las clases del videojuego se puede reducir a las del rol de tablero, y así es. El caso es que todos desarrollan de forma lineal su arma única a medida que ganan experiencia que gastar y tienen potenciadores que se compran con puntos de Fuse, que se recolectan por los escenarios y que mejoran algunos aspectos secundarios, como por ejemplo el potenciador que sube un 5% la experiencia recibida. También se pueden invertir estos puntos para cambiar skins de las armas o el personaje para presumir online.

ES INCREÍBLE QUE LOS SOLDADOS MOSTRADOS EN OVERSTRIKE TUVIERAN MÁS CARISMA EN UN SOLO VÍDEO QUE LOS DE FUSE EN TODO EL TÍTULO

No suelen tener mucha munición pero nunca hay problemas para ir a lo loco matando enemigos. Imagino que Insomniac no quería esto, sino que los jugadores se organizaran y atacaran en grupo, pero es imposible. Primero, el arma que crea singularidades es mucho mejor que las otras. Segundo, es difícil mantener posiciones porque el control es ortopédico, algo que lleva al hartazgo y a ir a pecho descubierto y morir. Todo esto es más evidente en las batallas contra los jefes, que suelen moverse a nuestro alrededor y que mueren bajo los típicos patrones de batalla del género. No, tampoco son nada originales. Tercero: para colmo, si uno solo de los personajes muere, hay que reiniciar la misión desde el último checkpoint. Cuarto, esto ocurre a menudo porque su IA es terrible. Me alucina que un título que permite muchas opciones de juego (solo, en local, online, buscando partidas ajenas o permitiendo que otros entren en la tuya) la pifíe con esto.

Infinitas oleadas de enemigos *default* con mucho complejo de esponja absorbe balas pueblan los escenarios y demuestran una

IA risible, al nivel de la de los compañeros, pero esto parece algo intencional y que busca garantizar muertes absurdas: un tiritito en la cabeza a 200 metros, una combinación a tiempo con el arma del compañero, una granada que rebota en tu escudo... El objetivo es conseguir puntos de experiencia y mejorar las habilidades de cada personaje, que por desgracia, están infradesarrolladas. Como una misma sustancia potencia todas las armas, es posible fusionar sus efectos y conseguir más puntos, pero todo esto parece algo casual, nada espectacular y nunca consigue un punto de emoción.

Fuse es un paseo por una feria donde las atracciones están cerradas. La IA y la repetición de escenas se puede tolerar, pero que no consigan levantar ni una ceja, no. En todo caso, es curioso como el sistema de puntos y muertes rememora al "fallido *Bulletstorm*" (palabras de EA, no más), juego

SIN CONEXIÓN

LO QUE ECHAMOS DE MENOS

VARIEDAD: El juego repite situaciones, coberturas, enemigos, puzles, jefes, escenarios. No entiendo cómo un estudio con tanto recorrido ha hecho un juego tan del montón.

al que hago referencia en otro análisis, por los mismos motivos, dejando claro quién ha dado una lección dentro de su género. Desde luego, lo arcade, el conseguir puntos y el esforzarse en

hacer el cabra con un arma entre las manos es divertido, pero *Fuse* no lo resuelve bien. Me gustaría que Insomniac hubiera copiado algo de los *Left 4 Dead*, juego que puede presumir de ser el mejor shooter cooperativo y que, sí, también pierde en solitario, pero tiene una construcción de escenarios, un ritmo y una variedad de enemigos que oculta el hecho de estar haciendo siempre lo mismo.

Fuse tiene dos ideas, la de las armas y la de la cooperación, pero no explota la única que es genuinamente suya. También cae en los defectos más comunes de los shooters en tercera persona: intentar replicar a *Gears of War* sin imitar sus picos de intensidad. Insomniac tenía ya juegos malillos, pero siempre sabía explotar sus ideas.

Oh, y como despedida, el juego tiene un jefe final que sirve de resumen perfecto de todos sus defectos, para que no se olviden.

BRUNO LOUVIERS



Arriba: Los jefes responden a los típicos patrones de todos los shooters: rodearlo mientras te cubres y disparar al punto débil. De libro.

VEREDICTO 6/10
MEJOR JUGARLO EN COMPAÑÍA

ESPECTACULAR DEBUT CON EL
INCONFUNDIBLE SELLO DE CAPCOM

Remember Me

Los títulos de gran presupuesto y dedicación como Remember Me solo aparecen dos o tres veces al año.

El hecho de que sea la ópera prima de un estudio "novato" con ganas de demostrar su valía queda patente en todo momento; únicamente las dos primeras horas de juego son una explosión de sistemas de control y reglas complejas, de espectaculares efectos y de técnicas totalmente novedosas en el género al que pertenece el título.

En cierto modo, y para dejarlo claro desde un principio, esas dos primeras horas de juego marcarán el desarrollo del título de tal forma que difícilmente se saldrá de los esquemas presentados en su inicio. Si te sorprende fácilmente, disfrutarás el juego de principio a fin; si no lo haces, pronto quedarás atrapado en la linealidad y repetición de esquemas del título de DontNod. Cuidado, que en ningún momento hemos dicho que el juego se malo, pero... ¿os acordáis lo que prometía el primer Assassin's Creed y en lo que quedaba después?

Remember Me es una aventura que alterna varios géneros de un modo tan esquemático y lineal como la saga Uncharted. No nos explicamos por qué el 90% de la prensa califica de genial lo conseguido en el título de Naught Dog y de aburrido (que a nosotros no nos lo parece) en el caso de Remember Me, pero eso es otra historia. Por un lado, tendremos que superar zonas de plataformas de no demasiada dificultad ni libertad con algún que otro secreto y, por otro, en lo que podemos calificar como el núcleo jugable del título de DontNod, nos enfrentaremos a escenas de lucha. Éstas, como otros tantos juegos de la actual generación, recuerdan al sistema FreeFlow creado por Rocksteady para Batman. Eso sí, Capcom parece haber aportado su granito de arena en su control y sus luchas, ya que posee suficientes elementos como para destacar sobre otros títulos de corte similar. La parte más original del sistema de lucha de Remember Me está en sus posibilidades de personalización. A medida

DETALLES

FORMATO: PS3
OTROS FORMATOS: PC, 360
ORIGEN: Francia
COMPAÑÍA: Capcom
DESARROLLADOR: DontNod Entertainment
PRECIO: 59,95€
LANZAMIENTO: Ya disponible
JUGADORES: 1

Derecha: Es una lástima que el juego no ofrezca una mayor libertad de acción, ya que la calidad de los escenarios invita a explorar todos y cada uno de los rincones de Neo-París.



FAQ

¿LAS LUCHAS REPRESENTAN UN BUEN RETO?

Aunque son más exigentes que en la mayoría de títulos similares, los expertos en títulos como Street Fighter o Tekken lo tendrán muy fácil en Remember Me.

¿A QUÉ SE PARECE?

Aunque como juego es de lo más original, nos recuerda a películas como Desafío Total, Días Extraños o Inteligencia Artificial.

¿CUÁNTAS REMEZCLAS HAY EN TOTAL?

Lo más original del juego también es lo más escaso: solo hay cuatro.

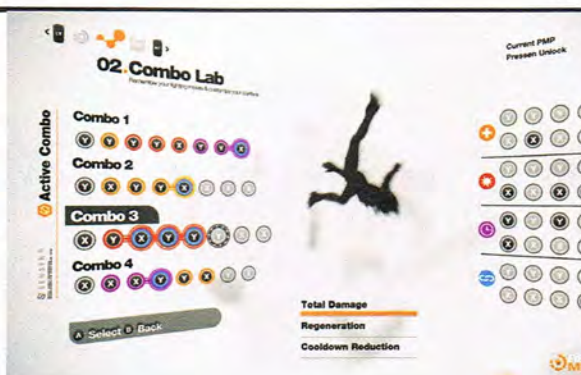
**LA ORIGINALIDAD Y LA UNIÓN DE
VARIOS GÉNEROS SON LA CONSTANTE
EN EL TÍTULO DE DONTNOD.**





ORIGINAL EN TODOS LOS SENTIDOS

Si el apartado visual de Remember Me es de lo más original y futurista, su banda sonora no se queda atrás. Olivier Deriviere, compositor de bandas sonoras para juegos como Alone in the Dark (el último lanzado) y Obscure 2, es el encargado de dotar al título de DontNod de una atmósfera musical futurista repleta de piezas de estilo industrial, orquestal y noise-pop. En cierto modo, su estilo musical recuerda a películas como El Quinto Elemento, con la que Remember Me comparte algún que otro detalle. Lo mejor es la ambientación musical que se le ha dado a los combates, ya que la banda sonora se verá modificada en tiempo real dependiendo de nuestras acciones.



Izquierda: El laboratorio de combos puede resultar apabullante al principio, pero tras unos minutos su uso será de lo más natural.



Izquierda: Los enfrentamientos con los diferentes "final bosses" son de lo mejor del juego.

Abajo: La remezcla de recuerdos es sin duda el elemento más original de Remember Me. Por desgracia, hay una única solución a cada uno de las remezclas presentes en el juego y su número se nos antoja algo reducido (solo hay cuatro).

que avanzas en el juego irás consiguiendo nuevos ataques (denominados Pressens) con los que podrás confeccionar todo tipo de combos. Además, cada uno de los Pressens posee unas características determinadas como la posibilidad de enlazar con más golpes o de regenerar parte de nuestra energía si completamos el combo. La curva de dificultad te mostrará en un principio la forma más asequible y segura de crear un combo de tres golpes y luego te dará libre albedrío (y te obligará) a crear combos más largos y devastadores de diversas características y adecuados para diferentes situaciones. La dificultad de Remember Me te obligará a modificar tus combos continuamente o bien a ser un experto con el pad; también tenemos que admitir que su sistema de control no alberga ningún secreto para los iniciados en el arte de la lucha. Si eres capaz de completar algunos de los desafíos más complejos en Super Street Fighter IV, Remember Me te resultará un agradable paseo. Y hablando de Street Fighter, los S-Pressens añadirán el componente "Super Combo" a Remember Me, ya que resultan letales y necesitarás recargarlos para poder utilizarlos.

Y si el sistema de lucha y creación de combos es original, más aún es lo que da sentido al título y al argumento del juego: la remezcla de recuerdos. Como se mostrará a lo largo de la aventura, nos veremos inmersos en un hipotético futuro en el que la compra y modificación de recuerdos está a la orden del día. El personaje protagonista cuenta con una característica muy especial, que es la posibilidad de modificar los recuerdos de cualquier persona; resulta irónico que nuestro objetivo principal sea recuperar nuestra memoria perdida...

En repetidas ocasiones a lo largo del juego seremos trasladados a situaciones del pasado de varios personajes en las que será necesario hacer pequeñas modificaciones

para poder seguir con vida. Manejando los sticks analógicos a modo de moviola, nos moveremos por recuerdos ajenos con aspecto onírico y modificaremos ciertos detalles para poder cambiar el presente. Si bien es cierto que como puzzle no presentan un desafío demasiado grande, no podemos dejar de destacar la originalidad de ese aspecto del juego; son lineales y la libertad de elección es algo inexistente, pero son un buen nexo de unión entre diferentes escenas, poseen una gran calidad plástica y su relevancia es más argumental que jugable.

DontNod ha unido varios géneros para contar una original historia y la propuesta en conjunto se sale, a estas alturas, de lo normal. Quizá el mayor problema que le vemos al juego es su linealidad; hemos osado comparar a Remember Me con la saga Uncharted, pero es

justo esa unión entre géneros, esa linealidad camuflada del título de Naughty Dog, lo que le falta a Remember Me. La propuesta de DontNod es de lo más original que hemos experimentado en la actual generación, pero si pasamos por alto su puesta en escena y su argumento, nos queda una experiencia lineal que va alternando plataformas, lucha y puzzles de forma casi repetitiva. Cuidado, en ningún momento estamos diciendo que no nos parezca bien, pero sabemos que hay gente que solo busca la "no-linealidad" en los videojuegos, el libre albedrío y la libertad de acción; si eres de esos, olvídate de Remember Me, ya que su trabajado argumento deja poco espacio a la improvisación. Original, técnicamente correcto y con una buena cantidad de novedades, el primer título del estudio DontNod se convierte en uno de los mejores estrenos que hemos visto de una compañía debutante.

COD

VEREDICTO 7/10
UN DEBUT DE LO MÁS ORIGINAL

EL SIMULADOR DE DEUDA DEFINITIVO

Animal Crossing: New Leaf

Apenas he jugado a ningún *Animal Crossing* desde el de Game Cube.

Por fortuna, es uno de esos títulos en los que es muy fácil introducirse porque se parecen todos bastante entre sí, y creo que ésta es la razón por la que no jugué mucho a los demás. Los cambios en esta saga están solo relacionados con las plataformas donde se juega: hubo un juego en Nintendo 64 solo para Japón, por lo que el de GameCube fue un éxito en Occidente; luego está el de Nintendo DS, que se podía jugar en cualquier parte; y por último el de Wii, que fue el que menos éxito ha tenido porque, bueno, ya hubo un juego de sobremesa y éste era casi igual. Lo lógico sería creer que a *New Leaf* pasaría eso mismo, pero no: este consigue gustar y enganchar haciendo algo genuinamente nuevo.

Ese cambio que ha dado la vuelta al juego es la función de nuestro personaje, que ya no

AL DETALLE

GÉNERO: La vida
PLATAFORMA: 3DS
ORIGEN: Japón
COMPAÑÍA: Nintendo
DESARROLLADOR: Nintendo
PRECIO: 49,99 €
LANZAMIENTO: A la venta
JUGADORES: 1

es un nuevo habitante de un pueblo, sino su alcalde, con responsabilidades y quehaceres que van más allá de recolectar fruta, flores, pescar o hablar con los demás animalitos del lugar, aunque desde luego todo esto está igual de presente que siempre y consume el mismo tiempo, es decir, una barbaridad. Solo en Japón podrían haber inventado un simulador de vida tan absurdo como fidedigno, con personajes propios del pueblo de *Amanece*, que no es *Poco* y con problemas muy reales, como pagar la hipoteca. Los personajes siguen siendo esos animales con la mente en Babia que tienen conversaciones de lo más naïf y que convier-

ten la saga en algo tan especial y reconocible. También se realizan tareas cotidianas para ir ganando dinero y pagar la deuda de la casa, que prácticamente es lo primero que te pasa en el juego; y para costearse objetos de toda clase. Yo me he dejado un dineral diseñando mi línea de ropa absurda, pero cualquier otro podría hacerlo intentando diseñar una casa temática. Las horas que se pueden perder con esto son incontables, aunque en perspectiva, es posible ahorrar muchas gracias a la mejor organización de menús o a que ya no se maneja al personaje por medio de la pantalla táctil. La sensación general con todas esto que ya se conocía de *Animal Crossing* es de depurado, y le sienta muy bien.

Hablemos ahora de la alcaldía. Ser alcalde, aunque se sea por casualidad, es lo mejor y me ha hecho entender muchas cosas sobre la política en el mundo real. Por ejemplo, que

SOLO EN JAPÓN PODRÍAN HABER INVENTADO UN SIMULADOR DE VIDA TAN ABSURDO COMO FIDEDIGNO



Abajo: El mapa de la ciudad es bien útil, igual que los botones que acompañan para acceder rápidamente a todo el catálogo de cosas que hayamos comprado o recolectado. Para poco más se usa la pantalla táctil.





Ariba: Un aplauso para el traductor, por favor. Es este tipo de imbecilidad rematada la que tanta gracia me hace en el juego. Todo el rato, siempre este tonto. Más aplausos, vamos.

FAQ

¿MUCHO OBJETO?

Puff, hay una exageración de chorradas aparentes sin las cuales llega un momento que no puedes vivir. Y si no existe, lo mismo puedes hasta diseñarlo.

¿MUCHAS HORAS?

Todas las que quieras dedicarle, como los demás Animal Crossing. Verlo todo requiere estar jugándolo durante una año completo, desde los fuegos artificiales de Año Nuevo a la Navidad con Papá Noel.

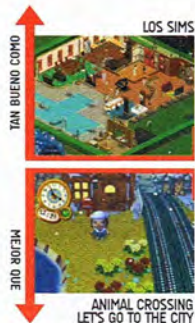
¿MUCHA TONTERÍA?

A punta de pala, pero tontería en el buen sentido de la palabra. Sacar una sonrisita por detalles absurdos es algo común.



ISLA DE VACACIONES

La isla tropical de Game Cube ha regresado con funciones renovadas y dentro de ese aspecto social que ha invadido al juego. Se llega recurriendo al viejo Kapp'n y siempre es verano, por lo que puede hasta funcionar como unas vacaciones ficticias. Cuenta con unos cuantos minijuegos que se pueden jugar con hasta cuatro jugadores, se puede bucear y hay flora autóctona única que vale su precio en oro en nuestro pueblo. Para colmo, está gobernada por el chalado de Tortimer, que como otras tantas caras conocidas, ha regresado para hacer un papel secundario.



me importan un carajo las flores y el bosque: yo deseo que la coffee-shop esté al lado de mi casa para ir siempre que quiera. Escoger la ubicación es una tontería, sin embargo, si se compara con todo el proceso de construcción de cualquier edificio nuevo. Como endeudar al Ayuntamiento para tratar de optar a unas Olimpiadas es imposible, la única forma de conseguir fondos es pidiéndolos a la gente, que aporta cada cierto tiempo monedas para el proyecto de turno. Es posible construir una buena cantidad de edificios con tiempo y paciencia, y cada uno añade otra forma de consumir todas las horas de tu vida, o de tu doble vida: la real, de ir a hacer la compra y trabajar en la oficina; y la de *Animal Crossing*, donde hacer cosas tan normales como mover muebles. Es la repanocha.

Me sorprende como el juego mantiene enganchado con las más simples acciones posibles y que siempre se trata de cosas que uno hace en su día a día. La diferencia está en la regresión infantil a la que uno se somete con su avatar cabezorro. Como en un eterno fin de semana de vacaciones, ir a la playa, quedar con amigos o pescar es en lo que te entretienes. Cualquiera pensaría que una vida dedicada solo a esto sería aburrida, pero como vía de escape funciona a la perfección y es un gran ejemplo del potencial del videojuego. No necesita retos ni ninguna clase de nivel para mantener enganchado, pues es el propio jugador quien se impone un ritmo y unas metas. Yo, por ejemplo, solo quería una casa llena de chorradas y organizada a mi manera, y a eso me dedicaba día y noche. Esto es algo poco común en los videojuegos, aunque algunos como *Journey* experimentan por esta vía, con mucho éxito también.

Algo que me encanta en particular de poder habitar un mundo paralelo es, qué queréis

que os diga, poder destruirlo. Y aunque nunca rompería ninguna de mis magnas obras como alcalde de Cacafuti (denominación que le pongo a todo cuando se trata de un videojuego), me encanta liarla en mundos de otra gente. Solo he podido hacerlo en una ocasión, pero vaya risas me eché pisando las flores de un compañero y deshaciendo su trabajo. Y es que cuando alguien sube online una versión de su mundo, se puede hacer de todo con él, incluso cosas aceptables como dejar un regalo. Y lo mejor de todo es que no hay consecuencias: cuando él vuelva a su mundo, todo estará como en su partida, por muy vándalo que yo haya sido. Posiblemente, es el aspecto social y multijugador más rompedor dentro de la

saga, y junto con lo visto en la isla de minijuegos (ver recuadro), lo más divertido.

Repasando *Animal Crossing New Leaf* en conjunto, la verdad es que sus novedades

no son tan espectaculares, pero junto con el pulimento de ciertos aspectos y el poder expandir mi necesidad de personalizar todo de mi casa al pueblo entero en el que habito; llevan el juego por otro camino que es a la vez divertido y respetuoso con el tiempo invertido. Esto último para mí es muy importante, y se consigue sin sacrificar ningún aspecto de su identidad. Sin darte apenas cuenta, acabas en una espiral de felicidad y culpa de la que es imposible salir, porque estás contento de haber dejado tu casa bien, pero no tienes un duro y tienes que volver a conseguirlo. Pero una vez lo tienes, lo gastas en mejorar de nuevo la casa... Y así hasta el fin de los tiempos. Vaya vicio.

BRUNO LOUVIERS

VEREDICTO 9/10
PREPÁRATE PARA INVERTIR HORAS, HORAS Y HORAS

MUNDO ABIERTO ZOMBI

State of Decay

La descripción teórica de *State of Decay* es sencilla: un juego de acción y aventura en un mundo abierto post-apocalíptico y plagado de zombis en el que no hay marcha atrás: las balas gastadas se gastan, los personajes muertos se mueren (salvo que vuelvan como zombis, algo que no nos ha pasado, pero quién sabe) y no hay suministro infinito de provisiones y vehículos. Por eso, la primera vez que contagiado por el Síndrome de GTA de «a lo loco todo el rato, no hay consecuencias, si es un sandbox por algo será» te despeñes con el coche o tu cerebro sirva como jugoso sorbete para una horda de zombis, comprobarás que ese personaje está liquidado y que este mundo no da segundas oportunidades. De hecho, mi primer personaje en caer por culpa de mi imprudencia y de pasear alegremente armado únicamente con un machete oxidado fue Marcus, el primer superviviente que controla el jugador. El que parece que va a servir como aglutinador de personalidades dispares en el primer refugio que se encuentran los protagonistas. El héroe.

Pero no. Marcus muere y no vuelve. Es interesante el ensayo que lleva a cabo *State of Decay* sobre los códigos del género sand-box: libertad total, sí, pero eso no quiere decir descerebre total. El juego es realista en el sentido de que municiones y recursos son limitados, y más de una vez tendrás que ir a saquear las casas cercanas a tu refugio no porque te lo encargue un compañero del grupo como soporífera misión secundaria, sino porque te queda botiquín y medio y seis balas contadas para una escopeta de rango corto. Que la cosa está complicada, vamos.

State of Decay es inteligente a la hora de definir el mundo del juego: no hay personajes carismáticos, como sucede en un *GTA*, donde da gusto sumergirse en sus diálogos (total, para luego ir a hundir deportivos

DETALLES

PLATAFORMA: Xbox 360
ORIGEN: EE.UU.
COMPAÑÍA: Microsoft
DESARROLLADOR: Undead Labs
PRECIO: 1600 MP
LANZAMIENTO: A la venta
JUGADORES: 1

Abajo: Siempre que puedas súbete a una torre y otea el horizonte. Encontrarás nuevas localizaciones que se añadirán a tu mapa y podrás visitar.



FAQ

¿ME PUEDO LIMITAR A DEAMBULAR?

Sí, pero no es tan divertido como un *GTA* por la poca variedad de escenarios y por la inferioridad técnica. Pero claro que sí, puedes dedicarte a ir por la vida cargándote zombis.

ME VOY DE VACACIONES

Enhorabuena, tú que tienes. El juego seguirá progresando. Quizás cuando vuelvas hayan muerto todos de hambre, no lo sabemos, no somos tan crueles.

¿Y PARA PC?

Llegará, pero no se sabe cuándo.



LAS PARTES MOTÓNOTAS SON TAN ADICTIVAS COMO LAS DE ACCIÓN PURA. PURITITO SANDBOX.



Abajo: Como siempre en un sandbox, la tentación de coger un coche y hacer trompos sobre un zombi es elevada, pero igual si te cargas el coche te ves rodeado y en un aprieto.



Izquierda: Lo prolijo de las posibilidades a la hora de configurar la mochila y cargar con medicinas y objetos está entre lo mejor (y más asfixiante) del juego. Todo es importante y nada queda al azar.

al muelle), pero sí compañeros de viaje realistas, anodinos como tú y como yo, que no pronuncian frases de guionista experimentado pero sí están lo suficientemente bien escritos y generan la empatía necesaria como para que te duela cada nueva pérdida que tengas. Primero, porque realmente llegas a apreciar a esos patanes. Segundo, porque cuantos menos seáis más peliagudo va a ser todo.

■ Decía que *State of Decay* funciona como ensayo sobre el género sandbox, y lo hace en base, precisamente, a su ambientación zombi. Por una vez, tener un mundo donde los peatones deambulan sin rumbo fijo, donde no hay penalización moral si los atropellas o donde tiene todo el sentido del mundo que cojas cualquier coche, que entres en cualquier casa, que saques y te apropiés del mundo, tiene sentido. Es un universo realmente post-apocalíptico y plagado de zombies. En ese sentido, *State of Decay* es infinitamente más coherente que *GTA*, que sí, te da un mundo vastísimo y mil formas de explorarlo, pero tu comportamiento es el propio de un esquizofrénico o... del superviviente a un apocalipsis zombi.

Partiendo de eso, *State of Decay* se permite experimentar con múltiples saltos de género en género, y funciona perfectamente. Hay, claro, elementos de acción sandbox de lo más elemental, otros de rol (las posibilidades de configuración de los personajes, a los que puedes mejorar según vas ejecutando distintas acciones, son inmensas), otros incluso de *tower defense* (es importante tener recursos para defender los refugios con tabloneros para las ventanas, munición en las torres, etc.), e incluso simulador social (como en cualquier sandbox eres tú el que se tiene que encargar de animar, apoyar y controlar a las personalidades más conflictivas).

Este juego de Undead Labs tiene problemas técnicos muy notables, alguno que roza lo escandaloso, y que afectan a los zombies, pero también a los personajes secundarios, muy fans de meterse en la boca del lobo o, todo lo contrario, seguirte ciegamente por ridícula que sea tu comportamiento. Aunque el juego cueste veinte euros y esencialmente sea un borrador de algo más grande, y que claramente llegará en un futuro (de manos de Undead Labs o no, da igual) y que será el gran juego abierto post-apocalíptico, a lo que ya apuntan experimentos como *DayZ*.

Pero *State of Decay* apunta en direcciones muy interesantes y no le falta ambición, como puede notarse en el inmenso catálogo de armas o en determinadas exigencias al jugador que no hacen del juego una experiencia precisamente accesible: recursos limitados, profusión de armas (99 de fuego

LA HUELLA LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

VERANO MUERTO: La ambientación ocre y otoñal del juego necesita muy poco para ubicarnos en un apocalipsis, quizás porque el Medio Oeste ya es bastante apocalíptico de por sí antes de los zombies.

distintas, nada menos) y transcurrir del tiempo de juego al ritmo real (si pasas días sin entrar podrás encontrarte los recursos y provisiones considerablemente diezmos, y las provisiones que atesorabas hechas un cristo)

Es imposible valorar en toda su magnitud lo que ofrece *State of Decay*. En cierto modo es un juego fallido por culpa de su ambición, tiene momentos de monotonía y sopor... exactamente iguales a los que habría en un apocalipsis zombi, eso sí. Su apuesta por el realismo y sus fallas técnicas juegan en parte en su contra, pero eso no impide que sea también un estupendo punto de partida para lo que, quizás, está por venir en la próxima generación de consolas que ya tenemos encima.

JOHN TONES

VEREDICTO **8/10**
INVASIÓN ZOMBI CON TODAS LAS CONSECUENCIAS

LA NOCHE DE LOS BARULLOS VIVIENTES

■ Aún no tenemos muy claro si los torpes combates cuerpo a cuerpo brillan entre lo mejor o lo peor del juego. Está claro que no pretenden llegar a la sensación de asfixia de los *Dead Island* y su armamento frágil y orientado siempre a la lucha a cara de perro, sino que su tono desesperado se debe a una mezcla de torpeza (esa cámara chiflada) y decisión de diseño (armas de fuego escasas, superabundancia de enemigos). Lo cierto es que hace mucho por la atmósfera saber que liquidar a una horda de muertos vivientes va a ser una actividad pesada y sin apenas recompensas, con lo que la decisión más corriente es huir o esquivarlos.



REALISMO Y JUGABILIDAD

Grid 2

En pocos géneros podemos presumir en occidente de superar las maneras de los programadores nipones, pero si hay algo que se nos dé mejor en Europa y Estados Unidos son los títulos de conducción. Reino Unido se lleva la palma, con desarrolladores de la talla de Criterion y, por supuesto, CodeMasters. A nivel mundial, a excepción de Polyphony y su inmenso Gran Turismo, pocas compañías pueden compararse a CodeMasters y a los logros y los avances que la compañía británica ha conseguido en el género de la conducción. Grid 2 une todos esos logros en un solo título para ofrecer la experiencia definitiva en carreras: realismo, derrapes, competición... y la búsqueda de la fama a todos los niveles y en varias disciplinas del mundo del motor. De hecho el incentivo principal de Grid 2 es el de capitanear una nueva disciplina denominada WSR, que se irá desarrollando, y creciendo, a lo largo de todo el mundo con todo tipo de diferentes pruebas.

Cinco temporadas en la WSR te llevarán a conducir todo tipo de vehículos, desde Muscle Cars americanos (con los que empezarás las primeras pruebas) a deportivos nipones preparados para el drifting.

Y es que Grid 2 no es un simulador de "carreras" al uso; no está estancado en un tipo de conducción en particular, como pueden ser las diferentes variantes del rally en la saga Dirt, aunque esta última creación de CodeMasters establece los límites con el tipo de vehículos utilizados, básicamente turismos (de todos los niveles). El WSR abarca hasta seis tipos de carreras: Elimination, Time Trials, Duels, Overtake, Endurance y LiveRoute. Entre carreras de drifting, eliminación, circuitos urbanos y cerrados, lo más original del juego son las carreras LiveRoute; en ellas el juego improvisa un itinerario en tiempo real que pondrá a prueba la habilidad del jugador,

DETALLES

FORMATO: Xbox 360
OTROS FORMATOS:
PC, PS3
ORIGEN: Reino Unido
COMPAÑÍA: Codemasters
DESARROLLADOR:
Codemasters Racing
PRECIO: 66,95€
LANZAMIENTO: Ya disponible
JUGADORES: 1-12

Abajo: El tratamiento del color y la pixelación en determinados momentos le dan realismo a Grid 2. En ocasiones parece imagen real grabada con una GoPro.



FAQ

¿TUNING?

La única opción es la de ponerle pegatinas de los patrocinadores a los coches.

¿QUÉ TIPO DE COCHES

PRESENTA?

Empezarás controlando Muscle Cars pero a medida que avances tendrás acceso a todo tipo de turismos de "calle" y competición.

¿QUÉ ES RACENET?

Es el Autolog de CodeMasters y, aunque no es tan persistente como el original de Criterion, te bombardea continuamente con todo tipo de desafíos.



GRID 2 POSEE UN CONTROL MÁS ASEQUIBLE SIN PERDER EL REALISMO DE LA SAGA



Izquierda: El modo Overtake no es lo más original del mundo, pero sí es nuevo en el "mundillo" CodeMasters: el objetivo será adelantar el mayor número de vehículos sin chocar con nada.



más que su capacidad para recordar un circuito y sus trazadas, ya que cada curva será diferente en cada una de las carreras.

■ Si todo lo hablado estuviera atado a un sistema de control como el del Race Driver original, ya estaríamos pensando en perdernos parte del juego debido a las exigencias en su control; por suerte y, como hemos mencionado, Grid 2 reúne lo mejor de otros títulos de CodeMasters... y la saga Dirt ha influido mucho su desarrollo.

La nueva creación de CodeMasters está más cerca de la simulación que la saga Dirt, pero no es un simulador puro como los Race Driver; es necesario cogerle el ritmo a cada vehículo, a cada carrera, a cada tipo de conducción (el drifting parece fácil, pero conseguir una buena puntuación es muy complejo), pero ciertos elementos de Dirt como la posibilidad de rebobinar la acción para mejorar una trazada (o recuperarse de un accidente) le quitan dificultad... y lo que es más importante: le otorgan un gran nivel de accesibilidad para todo tipo de jugador.

En Grid 2 no tendrás que preocuparte de ajustar las características técnicas de un vehículo... ni tan siquiera elegir el coche más adecuado para cada prueba; al igual que en la saga Dirt, cada tipo de carrera tiene unos coches predeterminados que, francamente, le hacen la vida más fácil al jugador que busque diversión por encima de un apabullante nivel de simulación. Sin llegar a ser un arcade, el título de CodeMasters tiene las dosis justas de simulación como para resultar asequible (en cuanto a jugabilidad) a jugadores de cualquier nivel de experiencia y conocimiento en el mundo del motor.

Una vez controlado el lineal sistema de juego de su modo carrera, podemos embarcarnos en nuestro particular periplo online, donde encontraremos carreras de todos los tipos aparecidos en el modo

historia y un sistema de puntuación global que en cierto modo recuerda al "persistente" AutoLog de Criterion. Una conexión medianamente decente permite el desarrollo fluido de las carreras online con chat de voz para hasta doce jugadores de forma simultánea. Eso sí, cuidado con apoyarse en los demás coches para dar las curvas... el buzón de mensajes de la cuenta con la que participes en el modo multijugador se puede llenar de improperios... y como des con algún borde hasta baños temporales.

■ El motor gráfico EGO 3.0 de CodeMasters da vida al juego y le otorga el increíble realismo al que el engine de los británicos nos tiene acostumbrados. Aunque su framerate no es demasiado alto, sí es sólido como una roca y la representación de todo tipo de vehículos y de ciertos escenarios "reconocibles" (como el circuito de París) resultan de lo más realistas y creíbles. El nivel de realismo que CodeMasters le ha querido imprimir a Grid 2 queda patente en el look GoPro que el juego tiene en todo momento: el tratamiento del color

MEJORADO

SUPERANDO AL ORIGINAL

¿HIELO EN EL ASFALTO?: Si hay algo que no nos gustó en el Race Driver: Grid original, a pesar de su realismo, era la facilidad con la que los coches se deslizaban sin control. En Grid 2 eso no existe.

y efectos como la pixelación al rebobinar la acción y al golpear el coche con la suficiente violencia le dan un toque muy real a Grid 2. Aunque los más puristas del mundo del motor y los amantes de la simulación echarán de menos ciertos elementos en Grid 2, creemos que CodeMasters ha encontrado el equilibrio perfecto entre simulación y arcade, con un título realista y asequible para cualquier jugador, que exige un nivel de implicación y dedicación aceptable. ¿O es que alguien tiene tiempo como para dedicar su vida a otro Gran Turismo? Divertido, realista en su justa medida y, sobre todo, directo.

COD

OLVÍDATE DEL GPS

■ Las carreras LiveRoute son una de las novedades que aporta Grid 2 al género de la conducción. Sin llegar a "reinventar" el género, LiveRoute aporta un nuevo nivel de desafío para los amantes del mundo del motor en su versión lúdica. En lugar de obligar al jugador a memorizar cada circuito, aprender cada trazada y recordar la velocidad a la que hay que afrontar cada curva, los circuitos LiveRoute serán diferentes cada vez que los juguemos. Tendrás que derrapar, reducir velocidad, acelerar mientras giras para agarrarte mejor al asfalto... pero tendrás que plantear la solución a cada curva en tiempo real, con el tiempo justo y sin radar en el que poder predecir la forma en la que tomar cada curva.

VEREDICTO 7/10

UN ESCALÓN MÁS HACIA LA PERFECCIÓN AUTOMOVILÍSTICA



TÊTE DE LA COURSE

Le Tour de France 2013

Arriba: Sin ser una maravilla, el nuevo motor gráfico utilizado por Cyanide en esta entrega le da mil vueltas al de la edición de 2012 y permite representar lugares emblemáticos del territorio francés con un gran nivel de detalle.

Con otros títulos y otros géneros, siempre resulta sencillo hacer comparaciones y sacar defectos a un juego comparándolo con otro similar; el título de Cyanide es incomparable, literalmente. El hecho de que sea el más actual referente de esta generación basado en el mundo del ciclismo no le quita méritos, aunque sea una evolución de la "saga" comenzada por Cyanide en 2011.

Los creadores de Pro Cycling Manager, exclusivo para PC, recibieron todo tipo de peticiones para que se llevara el universo del ciclismo a consola y finalmente, en 2011, lanzaron el primer Le Tour de France. Mientras que Pro Cycling Manager centra su desarrollo en la administración de un equipo de ciclismo a todos los niveles, Cyanide decidió darle un aire más "consolero" a la alternativa para Xbox 360 y PlayStation 3. El

DETALLES

FORMATO: Xbox 360
OTROS FORMATOS: PS3
ORIGEN: Francia
COMPAÑÍA: Focus Home Interactive
DESARROLLADOR: Cyanide Studios
PRECIO: 49,95 €
LANZAMIENTO: Ya disponible
JUGADORES: 1-4

resultado es una mezcla entre simulador de conducción y juego deportivo en el que los aficionados al deporte de la bicicleta no echarán de menos ni un solo detalle, ni visual ni jugable. Todas las situaciones imaginables en una competición de primer nivel tendrán lugar en el juego de Cyanide, desde pinchazos y caídas hasta todo tipo de estrategias de equipo, preparadas y elegidas por el propio jugador a través del intercomunicador.

Lógicamente, Le Tour de France 2013 no va de apurar en las curvas o aprenderse la trazada; como en la realidad, saber dirigir

correctamente al equipo y, sobre todo, saber administrar las fuerzas de nuestro corredor son las claves del éxito.

■ Cada una de las 21 etapas del juego se desarrollará en tiempo real, pero eso está reservado únicamente a los más puristas de la disciplina deportiva... que principalmente serán los compradores del título de Cyanide, todo sea dicho. De las 21 etapas, podrás seleccionar un mínimo de siete para competir por el Tour y, durante cada una de ellas, podrás salvar en cualquier momento o acelerar la acción, simulando el devenir de la carrera, para completar las etapas más rápidamente. El hecho de tener que recorrer, por ejemplo, 190 km en bicicleta en tiempo real, ofrece una gran cantidad de posibilidades. Como simulador puro, Le Tour de France 2013 mostrará la trazada más

EL JUEGO INCLUYE LAS ETAPAS REALES DEL TOUR, ASÍ COMO TODOS LOS EQUIPOS Y CORREDORES

FAQ

¿DE CUANTAS ETAPAS SE COMPONE?

Las 21 etapas reales del Tour de Francia están incluidas en el juego. Podrás diseñar tu propio Tour con un mínimo de siete etapas.

¿INCLUYE EQUIPOS Y CICLISTAS REALES?

Cyanide se ha hecho con la licencia oficial del Tour y todos los equipos y corredores reales están incluidos en el juego.

¿TIEMPO REAL?

Cada etapa tiene su longitud real y se llevará a cabo de principio a fin, pero puedes acelerar la acción.



Abajo: Aunque al principio intentarás adelantarte a todo el mundo y colocarte en cabeza continuamente, verás que la clave para ganar las carreras es administrar bien las fuerzas y pasar tiempo en el pelotón gestando una estrategia.

Derecha: Las etapas del Tour y las zonas por las que pasa cada una están fielmente representadas en el título de Cyanide.



adecuada en cada curva y dicha trazada se tornará rojiza si nuestra velocidad es superior a la recomendada. Tendremos que ir administrando nuestras fuerzas, alimentarnos con el avituallamiento elegido al comienzo de la etapa en el momento adecuado, saber cuando pegarnos al ciclista que esté por delante (dejando pulsado RT), elegir el momento para atacar (pulsando repetidamente A), y cambiar de marcha dependiendo de la pendiente (solo hay dos). Para llegar a buen puerto (o para superarlo, en este caso), será esencial llevar una buena estrategia y no bastará con hacer bien la trazada de cada curva. Durante cualquier momento en la carrera podremos ponernos en contacto con uno o varios miembros de nuestro equipo a través de un sistema

de ruleta parecido al de algunos shoot'em-up. Elige al compañero adecuado y pídele que reserve energías, que te proteja, que ataque o que espere. Puedes pedir a tus compañeros que te vayan dando relevos para subir un puerto complicado, que te ayuden a remontar posiciones o que ataquen con todas sus fuerzas. También, si no te quieres complicar la vida, si no lo tienes claro o si piensas que una etapa no requiere de una estrategia determinada (algo que no suele ocurrir), puedes dar "carta blanca" a uno, varios o todos los miembros del equipo; todo en tiempo real durante el desarrollo de cada etapa.

Y si el desarrollo de las carreras es de lo más realista, gracias a las etapas en tiempo real y a la inclusión de todas las posibles incidencias que puedan ocurrir en un Tour en la vida real, el toque definitivo para que nos lo creamos del todo lo ha puesto Cyanide incluyendo no solo las etapas reales de la competición francesa,

sino también todos los equipos, equipaciones y ciclistas son reales. Suponemos que no es comparable a, por ejemplo, FIFA, ni en términos de trabajo ni en el precio de las licencias, pero es todo un detalle a tener en cuenta. Cyanide ha sabido encontrar al público adecuado para Le Tour de France y para eso es indispensable contar con todas las licencias oficiales.

Y si por un lado hablamos de simulación pura y dura, al finalizar cada etapa se premiarán nuestros esfuerzos de la forma más arcade y desenfadada imaginable,

SIMULACIÓN

REAL COMO LA VIDA MISMA

TIEMPO REAL: Las etapas tienen la misma longitud que en la realidad (más de 150 km la gran mayoría) y tu objetivo será administrar las fuerzas y el avituallamiento para alcanzar la meta sin desfallecer.

recordando a títulos para móviles y dispositivos portátiles como Angry Birds. Cada etapa tiene cuatro trofeos diferentes: bronce, plata, oro y platino; para conseguir

cada uno será necesario cumplir ciertos requisitos como escaparse durante 10 km, llegar el primero junto a un miembro determinado del equipo, ganar el premio a la combatibilidad, acumular un determinado número de kilómetros de escapadas...

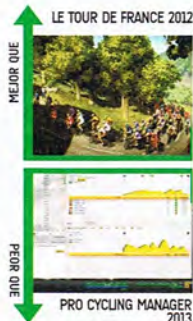
Si eres "algo" aficionado al ciclismo pero no estás dispuesto a pasarte dos horas en una misma etapa, administrando tus fuerzas y tirando de barritas energéticas, el sistema de trofeos le da un aire desenfadado y un desafío más arcade al juego.

Si bien es cierto que técnicamente no es para tirar cohetes, todo lo que aporta Le Tour de France 2013 a los aficionados del género es más que suficiente para convencerles; si te gusta el ciclismo, no vas a encontrar nada ni medianamente parecido, a no ser que te hagas con la edición del pasado año.

COD

UN DEPORTE DE EQUIPO

Si bien es cierto que el Maillot Amarillo solo lo lleva uno de los corredores, para poder hacerse con él y llevarlo puesto el mayor número de etapas es esencial llevar una estrategia de equipo. En Le Tour de France 2013 será indispensable hacer uso del equipo y diseñar estrategias dependiendo de cada una de las situaciones de las etapas y el terreno en el que nos encontremos. Tendrás que comunicarte por radio con los demás miembros del equipo para pedirles relevo, sugerirles atacar a la cabeza del pelotón, etc.



LE TOUR DE FRANCE 2012

MEJOR QUE

PEOR QUE

PRO CYCLING MANAGER 2013

VEREDICTO 7/10

UN TÍTULO ÚNICO PARA LOS AMANTES DEL CICLISMO

EL BUENO, EL FEO Y EL OLVIDADIZO

Call of Juarez: Gunslinger

"Dios creó a los hombres, pero Samuel Colt los hizo iguales".

Comparar el poder de Dios con el de un armero es algo que solo podría pasar en un western, género que el videojuego ha tratado bien y con *Red Dead Redemption* como punto álgido. Pero *Gunslinger* es diferente, lo suyo es lo arcade y la búsqueda incansable de puntos.

Esto no significa que no tenga un cowboy agotado de la vida como protagonista, una historia de venganza y un montón de whisky como excusa para contarla. Y qué bien contada está, caray. Las andanzas de Silas Graves son difusas y se van resolviendo conforme él mismo las narra y nosotros vamos dándole vida en primera persona y con la pistola en ristre. Como todas las historias del alcohol, y como casi todas las del Viejo Oeste, tienen más de leyenda que de realidad, y los cuatro miembros de la audiencia lo saben, de modo que más de una vez le corregirán: que si Jesse James no murió así, que si Billy El Niño jamás estuvo en tal ciudad, que si eres un viejo borracho... Por ello en más de una ocasión tocará repetir una pantalla, ya sea porque Graves está fantaseando o porque la audiencia la recuerda diferente. Es un recurso narrativo muy inteligente y que, contrariamente a lo que parece, no se vuelve repetitivo.

Lo que sí se repite en el juego es la mecánica de tiros, que per se es buena,



AL DETALLE

GÉNERO: Sin perdón
FORMATO: PC, PS3, 360
ORIGEN: EEUU
COMPAÑÍA: Ubisoft
DESARROLLADOR: Techland
PRECIO: 14,99€
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1

pero que no se desarrolla y deja de ser fresca con las horas. Da mucha rabia que un juego del oeste con una narrativa alternativa y un acabado gráfico a lo *Borderlands* se quede a medio camino de ser el nuevo *Bulletstorm*. Las armas no son tan locas ni variadas como en éste, porque un revólver es lo que es; pero el sistema de puntos y muertes para conseguir más experiencia podría haber ido más allá. Es interesante cómo el juego anima a buscar el headshot, porque da más puntos, o cómo las tres clases favorecen distintas formas de jugar (yo, por ejemplo, no usé nunca las escopeta y me quedé más en la distancia), pero esas muertes en carrera, ese usar el tiempo bala en los momentos correctos o ese matar sin casi vida podrían haber sido la bomba con cinco o seis tipos de muertes

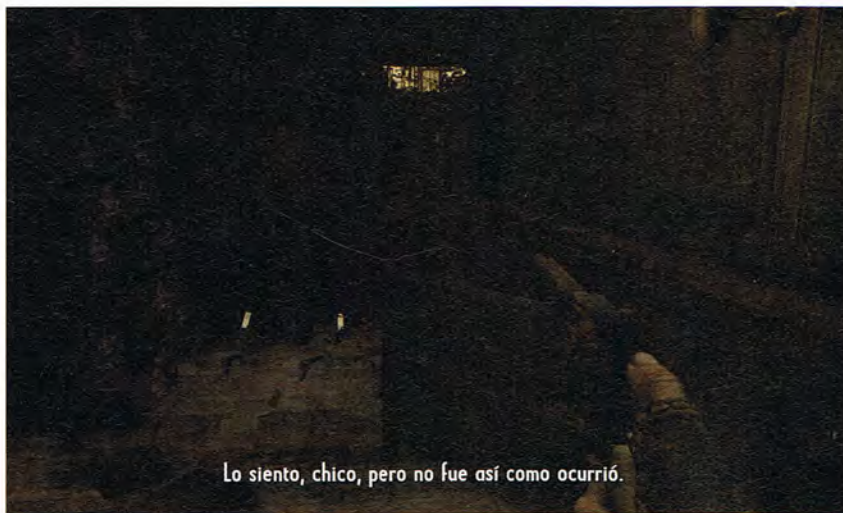
más, un componente en cadena y algún punto extra por emplear bien el entorno, que pese a ser bonito es un mero adorno.

Al menos, hay modos extra para rejugar todos los escenarios matando a todo quisqui y consiguiendo una cuota mínima de puntos o para jugar solo en duelos, el otro elemento que tampoco termina de cuajar por culpa de su terrible y muy confuso control.

Con un poquito más de variedad y de ingenio en las recompensas por muerte, este juego habría sido una sorpresa enorme, pero tal como es ahora es muy entretenido, recomendable y todo un paso en firme para una franquicia que flaqueaba.

BRUNO LOUVIER

VEREDICTO 7/10
BUENO, BONITO Y BARATO



Arriba: El juego es interrumpido en determinados momentos por los recuerdos, las conversaciones y todo lo que dicen Graves y sus oyentes en el bar donde tiene lugar su narración. De nuevo, una idea muy buena.



PEDORRETAS SIN FUERZA

Game & Wario

AL DETALLE

FORMATO: Wii U
ORIGEN: Japón
COMPAÑÍA: Nintendo
DESARROLLADOR:
Intelligent Systems
PRECIO: 39,99€
LANZAMIENTO: 28 de junio
JUGADORES: 1-5

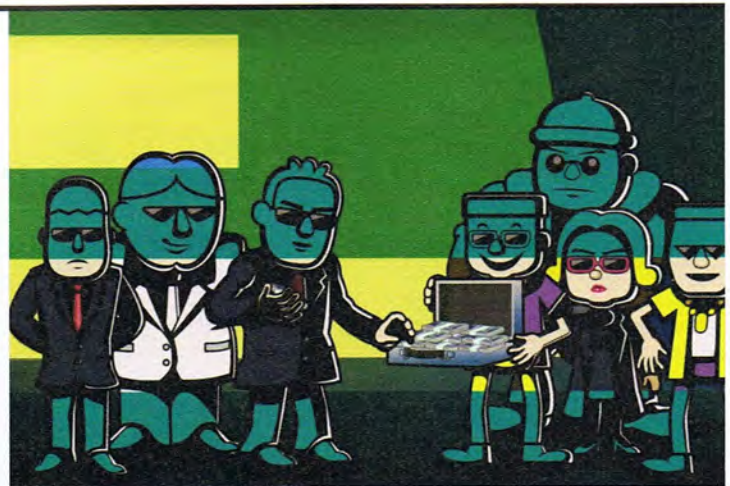
Yo quería otro *Wario Ware*, y creo que por eso este *Game & Wario* no termina de convencerme. Es un juego diferente con el mismo personajillo guarrete al mando pero sin gran parte de su gracia, de sus nexos de unión entre tontería y tontería. *Game & Wario* solo es un montón de minijuegos tirados sobre la mesa que no terminan de funcionar bien en grupo.

Soy de la opinión de que cualquier recopilación de minijuegos termina siendo aburrida para un jugador, pero este no es el caso. Nos enfrentamos ante una propuesta diferente a la conocida: 16 minijuegos bastante complejos en lugar de un montón de minichorradas, y eso es algo que resulta bueno y malo a la vez. Es bueno porque un solo jugador puede emplear un montón de tiempo en ellos para conseguir una inmensa colección de desbloqueables loquísimos (aquí sí se nota el espíritu atolondrado de los *Wario Ware*) y porque todos y cada uno de los minijuegos son brillantes. Soy un adicto a *Camera* (no sé por qué no han traducido los nombres), un juego donde una fotoperiodista debe encontrar personajes entre la población de una ciudad lo más rápido y mejor posible; y también a *Arrow*, cuyos jefes finales son una maravilla del diseño y exigen bastante pericia, sobre todo teniendo en cuenta lo poco ortodoxo del control. Esto último es algo generalizado con todos los minijuegos, como cabría esperar con el mando de Wii U; pero no es en absoluto algo negativo. Intelligent Systems ha sabido emplear el GamePad de forma que no te sientas idiota al tener las manos en alto con un cacharro enorme.

SIN CONEXIÓN

LO QUE ECHAMOS EN FALTA

IMAGINACIÓN: Los minijuegos que propone, aunque relativamente numerosos, carecen de ese ingenio y sentido del humor con el que otros títulos de *Wario* dejaban una sonrisa permanente en la cara.



Arriba: El genial apartado gráfico del juego merece una mención, y es que es muy identificable y aporta un tono de serie de dibujos de domingo por la mañana que arranca una sonrisa constante.



Arriba: De lejos, los dos minijuegos más entretenidos de sus categorías. Primero *Fruit*, que es un pique de policías y ladrones digital y después *Arrow*, que se vuelve endiabladamente difícil y que se maneja con un arco en el GamePad.

Por desgracia, el sistema de juego multijugador no está en absoluto a la altura. Eso es algo que me ha sorprendido mucho teniendo en cuenta que desde Nintendo han potenciado el juego en familia, pero es que no pueden pretender que se encienda la Wii U para jugar a algo similar al *Pictionary* con el mando táctil. Como este, hay otros tres juegos más a los que pueden jugar hasta cinco personas solo con el GamePad, pero son quizá los menos desafortunados del conjunto. Si estás en compañía, el mejor es *Fruit*, donde hay que buscar la fruta robada por unos ladrones que se confunden con la masa de personas que aparecen en pantalla. Si todos los juegos consiguieran tan bien el equilibrio entre lo estructurado de la idea y lo completamente alocado de su aplicación real, estaríamos ante una maravilla de títulos que podrían ser realmente disfrutados por varios jugadores de forma simultánea.

Game & Wario habría sido un juego estupendo y muy recomendable si el ingenio del modo para un único jugador se hubiera trasladado al multi. Y como alternativa a *Nintendoland* o los *Wario Ware*, sería aceptable si el grupo de minijuegos anecdóticos no superara con creces a los que son droga pura. Y es que la sombra de los títulos anteriores es muy alargada...

BRUNO LOUVIERS

VEREDICTO 6/10
YO ME ESPERABA OTRO WARIO WARE, Y NO

MIEDO DE POCA ALTURA

Slender: The Arrival

Slender: The Eight Pages es con toda seguridad el juego independiente de terror que más éxito y alcance ha tenido dentro del PC actual gracias a su atmósfera compacta, su banda sonora y, por supuesto, el alto e intimidante Slenderman.

Con la intención de capitalizar sobre el éxito de su juego gratuito, Blue Isle Studios ha rehecho y extendido el juego original, convirtiéndolo en algo con más chicha (y que se ve muchísimo más bonito). Jugamos como una mujer llamada Lauren (aunque en realidad no eres más que una mano con una antorcha) y empiezas el juego por el día, caminando por una vieja granja y buscando a tu amiga Kate. Pronto, se vuelve obvio que algo no va bien, pues la casa está vacía, las sillas están del revés, las ventanas han sido reventadas y hay dibujo del mismísimo Slenderman por todas partes.

A partir de aquí, el juego empieza a establecer el típico ritmo. El primer capítulo es un remake directo del original, donde te mueves por los bosques entre tinieblas buscando ocho páginas de un libro. Con cada una que recolectas, al presencia de Slenderman se vuelve más obvia, y no mucho después apenas puedes dar un par de pasos sin que su lángido ser te agobie.

Es un escenario efectivo y su atmósfera está bien hecha, pero como en el original, las mecánicas se vuelven pobres rápido.



AL DETALLE

FORMATO: PC, Mac
ORIGEN: EEUU
COMPAÑÍA: Parsec Productions
DESARROLLADOR: Blue Isle Studios
PRECIO: 7,95 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1



Slenderman no termina de dar miedo una vez has superado los primeros momentos, y su presencia termina volviéndose más molesta que otra cosa. Un sustituto poco camuflado cada cierto tiempo cuando buscas cosas en la oscuridad no es miedo. El juego introduce más tarde un segundo enemigo, pero la mecánica

sigue en un mismo bucle. Si eres capaz de meterte dentro del mito, sin duda el juego es escalofriante, pero la interacción real con el mundo es tan tonta y ardua que cansa.

Sin una forma de combatir el Slenderman (una buena decisión), pero tampoco una forma de esconderse efectiva que no sea correr y esperar que no se manifieste delante de ti, el juego no es más que una pequeña versión de *Pac-Man*

en la oscuridad. Y si cometes un error y el monstruo te pillas, tienes que empezar el capítulo completo, con sus ítems generados de forma aleatoria y todo. Nadie dice que un juego como este tenga que ser divertido, pero al menos no debería ser un castigo.

El mundo de YouTube y el rápido ascenso a la fama de figuras como PewDiePie han creado un círculo vicioso donde los juegos de horror están hechos para aparecer en tales canales. *Slender: The Arrival* parece hecho para esto con sus trucos y su ausencia de sustancia jugable.

SIN CONEXIÓN

LO QUE ECHAMOS EN FALTA

MENOS ES MÁS: La incesante aparición de Slenderman disuelve toda tensión. En el terror, el monstruo siempre es más temible antes de aparecer que cuando por fin hace acto de presencia.

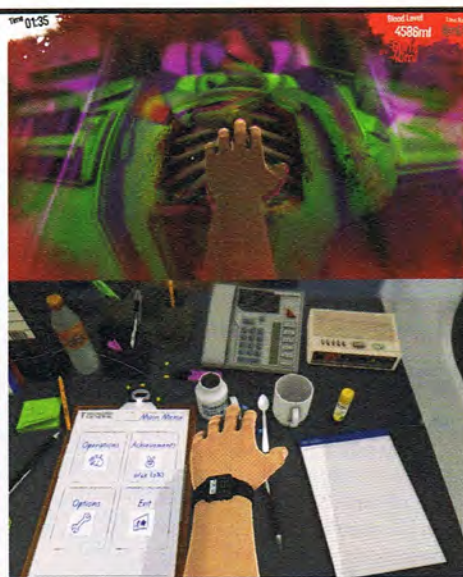
VEREDICTO 5/10
ELEGANTE, SORPRENDENTE, PLANO



Arriba: Los saltitos por miedo duran poco. Al principio, sí, hay sustos, y en las siguientes dos horas sigue habiéndolos, pero más adelante, cualquier intento de aterrorar es más molesto que efectivo. Nunca hay auténtico pavor.



Abajo: El juego es tan médicamente correcto como un capítulo de Anatomía de Grey y las intervenciones son dignas de un doctor Nick Riviera de Los Simpsons puesto hasta arriba de LSD.



RECORTES EN LA SANIDAD

Surgeon Simulator 2013

Todo suena bastante simple. Eres un cirujano, o más bien estás en cargo de la mano izquierda de un cirujano encargado de realizar trasplantes críticos en una serie de pobres desgraciados. Cada uno de los dedos de la mano, y la posición exacta y el ángulo con el que se mueven depende del ratón. Así, debes agarrar las diferentes herramientas quirúrgicas (o a veces lápices), introducirlos en los cuerpos de los pacientes y hacer lo mejor posible por no matarlos ni desangrarlos durante la operación.

Es un control descacharrantemente raro, una experiencia que mezcla Operación, las maquinillas con garra de los bares de pueblo y el intentar abrir la puerta de casa cuando vuelves medio derrumbándose y borracho por la noche. En su momento, el juego no era más que un juego de broma para una *jam* y que tiene de juego de operaciones lo que *Mario* de simulador

AL DETALLE

FORMATO: PC
ORIGEN: Reino Unido
COMPAÑÍA: Bossa Studios
DESARROLLADOR: Bossa Studios
PRECIO: 9,95 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1



de fontanería o lo que *Sonic* de simulador zoológico. Y durante la mayor parte del tiempo, el planteamiento de este chiste funciona, la absurdidad que recubre todo lo que ocurre y los problemas que surgen con la ejecución de cada operación. Las instrucciones son siempre vagas y se juega mucho tiempo sin saber, por ejemplo, que la jeringa verde sirve para parar la hemorragia del paciente, cosa que rara vez ocurre puesto que lo más normal es pincharse por error y sufrir alucinaciones.

Todo esto es parte de la diversión. El goce de explorar, la satisfacción cuando el corazón de un paciente se estabiliza tras varios minutos de tensión con el cuchillo en la mano, la sensación de descubrir

normas ocultas en el juego y que están ahí para mejorar tu capacidad. Esta falta de explicaciones a veces se vuelve frustrante, sobre todo cuando hasta coger un instrumento es casi imposible. Tambalearse sobre un paciente y

SIN CONEXIÓN

LO QUE ECHAMOS EN FALTA

MÁS FEEDBACK, POR DIOS: Mantener al jugador sin información lleva a consecuencias hilarantes, pero hace que toda la experiencia del juego resulte arbitraria y anula toda sensación de mejora.

tratar de que algo se caiga donde es debido a veces es la única forma de superar una operación, después de un montón de pruebas y errores, por supuesto. ¿Qué cuchillo es necesario para quitar un estómago? ¿Existe uno siquiera? ¿Importa mucho si me dejo un bisturí dentro del paciente, otra vez? ¿Cómo dejo de alucinar? ¿Puede un hombre sobrevivir con sus dos pulmones adornando el suelo de esta ambulancia?

Todas estas preguntas no son las únicas que deberías estar preguntándote mientras juegas. *Surgeon Simulator 2013* es desde luego divertido, y tiene una mala leche implícita que da gusto, pero no deja de ser ese juego malo que enseñan a los amigos para echarse unas risas mientras os turnáis para esparcir los sesos de un pobre hombre por el suelo. Desde luego, es lo que su familia habría querido: que sea el objeto de nuestro Doctor Muerte interior.



VEREDICTO 6/10
TAN ESTÚPIDO QUE RESULTA INGENIOSO

SUPERFICIALIDAD EN EL ESPACIO PROFUNDO

Star Command

AL DETALLE

FORMATO: iOS, Android

ORIGEN: EEUU

COMPAÑÍA: War Balloon Games

DESARROLLADOR: War Balloon Games

PRECIO: 2,49 €

LANZAMIENTO: Ya a la venta

JUGADORES: 1

Hacer videojuegos es duro. Y, tanto si estás al corriente de esa incómoda verdad, como si no, ello nos sirve para explicar por qué *Star Command*, tras su tardía llegada, ofrece menos de lo que se esperaba. Sería tentador suspender esta *space opera* de píxeles gordos por todo lo que no tiene, pues una buena parte de lo prometido en su Kickstarter se ha quedado fuera; pero eso sería ignorar el propósito y el espíritu de un juego que, por lo demás, resulta bastante bueno.

La mecánica de *Star Command* descansa sobre dos pilares. Primero, hay que equipar una modesta nave con equipamiento imprescindible y una pequeña tripulación donde cada miembro tendrá un rol de nuestra elección. Cada uno se diferencia por su función: ingenieros amarillos, soldados de rojo y médicos azules. Los elementos de gestión son mínimos: comprobar que científicos, armamentística y motores funcionan bien, y redistribuir los recursos cuando una amenaza lo requiere.

Star Command no ofrece demasiadas pistas para comprender estos sistemas puesto que propulsa el jugador por el espacio para resolver misiones lineales, de las cuales el 90% concluye con un enfrentamiento con especies alienígenas.

La mal planteada curva de dificultad se salda con una primera hora turbulenta llena de muertes, rupturas de casco y una tripulación que hace malabares entre diferentes partes de la nave al son de la música. La clave reside en saber organizarse en los combates importantes, respondiendo a los merodeadores que suben a la nave, enviando



Arriba: Tocar sobre recursos en zonas muy pobladas de enemigos es una tortura y suele llevar a fallos a la hora de atacar. En estos momentos se echa de menos un ratón como dios manda.



SÍNTESIS

MEZCLANDO DOS GÉNEROS

GUERRA TREKKIE: *Star Command* intenta a duras penas mezclar la exploración espacial con los combates intergalácticos, pero dedica demasiado tiempo a las peleas y muy poco a lo primero.

a la tripulación a lugares seguros y no dejando ningún cañón

de plasma sin atender o ningún ingeniero despistado fuera de su lugar de trabajo. Esto es solo una pequeña parte de la experiencia completa, y la introducción de un montón de simplistas minijuegos (empleados para lanzar ataques a naves enemigas) en el juego principal amplifica tremendamente la tensión del desarrollo de la partida.

Si no te ofuscas con el extraño acto de apertura y todo empieza a encajar en tu cabeza, tu lamentable nave se convierte en tu orgullo y empiezas a pensar cómo mejorar la distribución de recompensas tras los combates – el dinero del juego se usa para construir, mejorar y contratar. Llegados a este punto, este título consigue entretener como pocos. Sin embargo, la parte de simulación apenas va a más, y carece de la profundidad suficiente para cautivar una vez que la escasa campaña termina – se consiguen nuevas naves al acabar el juego, pero esa es toda la recompensa que obtienes.

Star Command apunta a convertirse en un pastiche de ciencia ficción que imita a cierta saga mítica con una superficialidad que impide meterse en el papel de cierto capitán gigoló. Desde luego, no llega a los objetivos planeados por sus creadores, pero es un más que digno viaje espacial y una alternativa muy ligera al insuperable *FTL*.

VEREDICTO 7/10

UN BUEN HOMENAJE A LA SCI-FI ESPACIAL



Arriba: War Balloon dice que *Star Command* se quedó al 30% de lo que habían pensado originalmente. Cosas como el sistema de diplomacia, la negociación, la tortura o el poder visitar planetas alienígenas se quedaron fuera del corte y para la secuela.

RETRO

NO. 14

DETRÁS DE LOS NIVELES

114 E3

games™ habla con los fundadores y las personalidades del evento más importante del año.



JEFAZOS

120 SHADOW OF THE COLOSSUS

Titanes que surfean en la arena. Te dará pena liquidarlo y te lo explicamos.

CONVERSIÓN REGULAR

122 NARC

Midway factura un port para olvidar con la terrible versión de Amstrad CPC.



COLECCIONISMO XTREME

128 RENDERING RANGER: R2

Un oscuro pero muy reivindicable título clásico y exclusivo de SNES, en nuestra sección mensual de coleccionismo.

ROMPE MOLDES

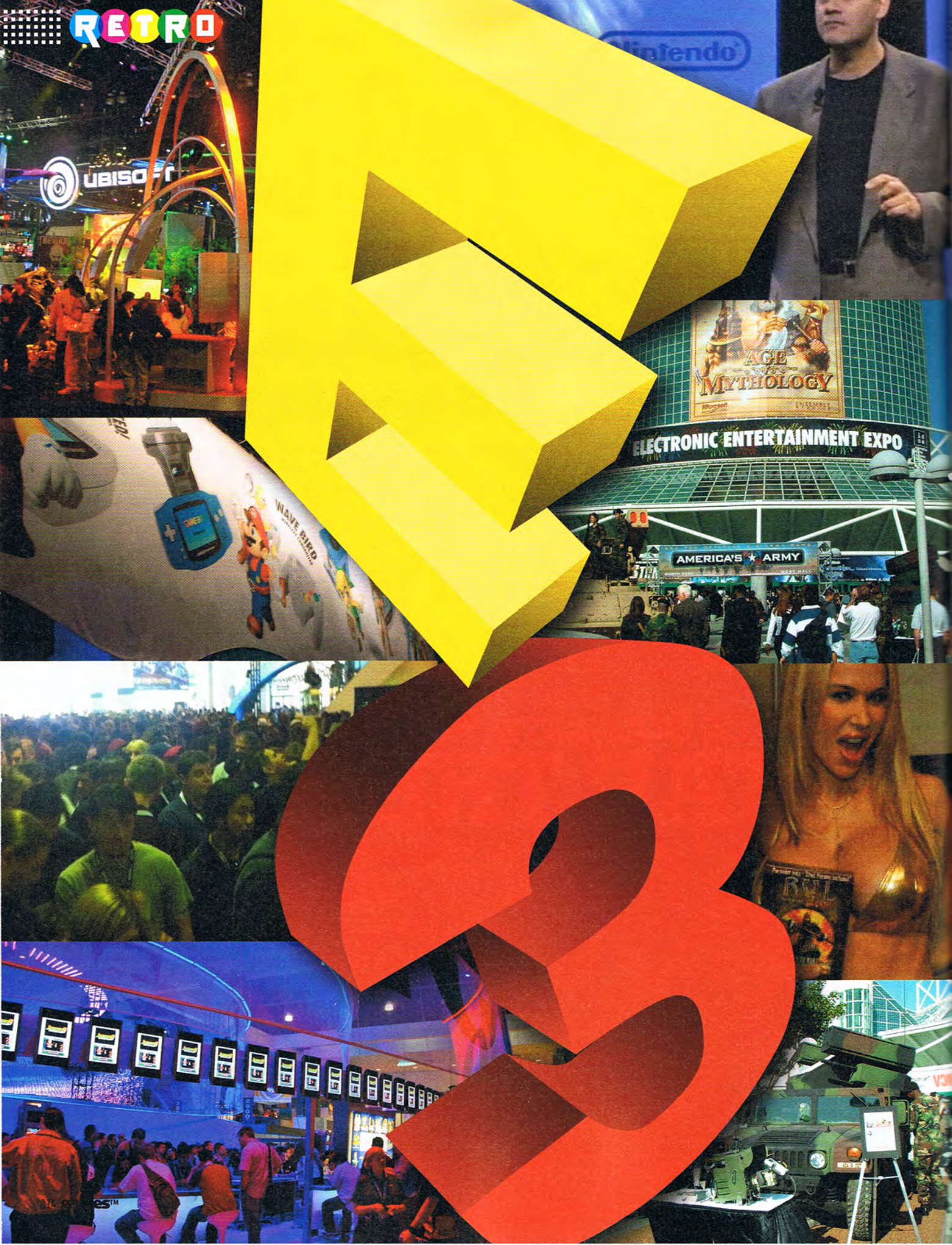
130 SONIC THE HEDGEHOG

Crearás que un erizo con zapatos puede revolucionar las plataformas. Esto pasó.

113 LA GUÍA RETRO DE... **STAR TREK**

La quintaesencia del space-opera viaja del píxel al polígono a bordo de la Enterprise.

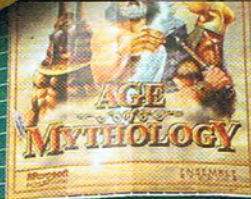




RETRO



Nintendo



ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

AMERICA'S ARMY



VOLVO

CÓMO SE HACE EL E3

El E3 no surgió de la nada o del barro primordial. Evolucionó como parte de una industria en continuo crecimiento, y así sigue. **games™** revisa sus 18 años de vida y se pregunta de dónde viene y a dónde va.

1995 fue un buen año para los videojuegos. Vimos el debut de *Worms*, la secuela de *Tekken* y de otros títulos de relumbrón, de *Full Throttle* a *Command & Conquer* o *Destruction Derby*. PlayStation empezó a venderse en Europa y Sega anunció su nueva consola, la Saturn. Pero aunque todos esos sucesos causaron sensación, para mucha gente de la industria y una buena ralea de periodistas, el lanzamiento de la primera Electronic Entertainment Expo anual fue igual de importante que todo lo anterior.

Era la primera vez que los videojuegos emergían de este modo, distanciándose del apartado tecnológico de la cultura para mostrar valores que brillaban por sí mismos. 18 años después, esta cita sobradamente conocida aún despierta una sensación extraña entre todos los que acuden a ella. De cada edición, algunos recuerdan los propios juegos y pueden retrotraerse a las presentaciones de las compañías y los anuncios de hardware, mientras que otros solo logran acordarse de las fiestas y las experiencias personales.

Aunque hay algo en lo que todos coinciden: el E3 es enorme. Nacido de la molesta sensación de que los videojuegos solo eran una parte anecdótica en el Consumer Electronics Show de los ochenta y primeros noventa, la primera edición arrancó el 11 de mayo de 1995 y duró tres días en el Convention Center de Los Ángeles. Era un giro con respecto al McCormick Center de Chicago, donde se había celebrado como parte del CES, y satisfizo a quienes pensaban que los videojuegos eran algo ya demasiado grande como para ser un apartado de otra feria.

"Yo tuve la idea para el E3," declara Tom Kalinske, presidente y CEO de Sega of America entre 1990 y 1996. "El Consumer Electronics Show era un gran, gran evento

en Las Vegas, y aún lo es. Atrae a unas cien mil personas cada año, pone a reventar cada hotel de la ciudad y, por supuesto, el centro de convenciones. Pero por entonces, mi percepción era que la dirección del CES ninguneaba los videojuegos. Se notaba en el espacio que nos reservaban."

Aunque la industria del videojuego crecía a principios de los noventa, el espacio dedicado a los videojuegos en el CES no lo hacía tanto. Cuando Kalinske pasó una edición en una tienda de campaña conectada al centro de la convención, dijo basta. "Fue demasiado para mí," recuerda. "Simplemente pensé que no íbamos a volver, y que íbamos a hacer nuestro propio show." Sega comenzó a buscar apoyo entre los estudios de desarrollo que hacían software para sus consolas.

"Inicialmente, nuestro show se limitaba a Sega, Sony, EA, un puñado de *third parties* y Activision. No estaba Nintendo,"

dice Kalinske. Pero otros comenzaron a ver también que el CES no funcionaba para ellos, y se formó un nuevo grupo llamado Interactive Digital Software Association, en parte como respuesta a una investigación del Senado acerca de la violencia en los videojuegos. Kalinske participó en la creación de ese grupo, donde también estaban Nintendo, Sony y Capcom entre otros, que acabaron lanzando la Electronic Entertainment

Expo. Ésta fue vista de inmediato como un lugar perfecto para mostrar nuevo hardware y software. "De repente, aquello que habíamos creado era importante, y se convirtió en la Electronic Entertainment Expo," explica Kalinske. "Decidimos hacerlo en Los Ángeles porque la industria del entretenimiento está allí. Los Ángeles también tenía las instalaciones necesarias para alojar un show tan grande."

LOS VIEJOS TIEMPOS

EL PRIMER SHOW arrancó a toda prisa, y ya el día antes de la apertura oficial en 1995 se dieron una serie de conferencias de prensa. Nintendo, que antaño había sido cabeza de león en el mercado, cuando la NES sumaba el 95 por ciento de las ventas de consola, estaba contrariada por culpa de la agresiva campaña de marketing de Mega Drive (inspirada por Kalinske), que había dañado las ventas de la SNES. Con un

porcentaje de mercado del 35 por ciento, se esperaba que Nintendo hiciera un anuncio que le devolviera la preeminencia en el sector. Lo que anunció fue la Virtual Boy, que impresionó lo justito. A nadie le sorprendió que acabara siendo uno de los mayores fracasos de la compañía.

Kalinske, por otro lado, reveló que la Sega Saturn ya estaba camino de las tiendas en Estados Unidos. Costaría, dijo 399 dólares. "Mi anuncio fue muy controvertido," dice Kalinske. "Y francamente, para decir

NOMBRES PROPIOS DEL E3



En 1997 teníamos preparado *Abe's Oddysee* para enseñarlo, nos había costado una fortuna.

Estaba estresado, quemado y convencido de que nadie se iba a presentar. Nadie iba a venir cuando abrieran las puertas. Pero el equipo me localizó el juego a alguien que estaba haciendo cola. ¿Cola? ¿Había cola? Llegamos a nuestro puesto, y había cola. ¿Y quién estaba allí esperando para que le hablara del juego? Shigeru Miyamoto.

LORNE LANNING,
CREADOR DE ODDWORLD

verdad, yo no quería hacerlo. Tuve una bronca con la sede central de Sega por esto, pero la dirección quería anunciar a toda costa la Saturn antes de que Sony hiciera lo propio con PlayStation. Teníamos que acelerar nuestro lanzamiento en vez de hacerlo en septiembre, como yo tenía planeado. Yo sabía que iba a cabrear a todo el mundo, especialmente a las tiendas que no consiguieran el producto a tiempo. Y por supuesto, eso es lo que pasó. Fue muy incómodo para la compañía."

Kalinske tenía razón. Después del impactante anuncio de la Saturn, Stephen Race, director de Sony Computer Entertainment of America, hizo otro. Tras una presentación que aseguraba que Playstation se lanzaría algo más tarde ese mismo año, Race fue invitado al escenario para hablar del precio. Fue breve. "299", dijo. UY se fue, acompañado del entusiasmo del público, los aplausos y esos desagradables

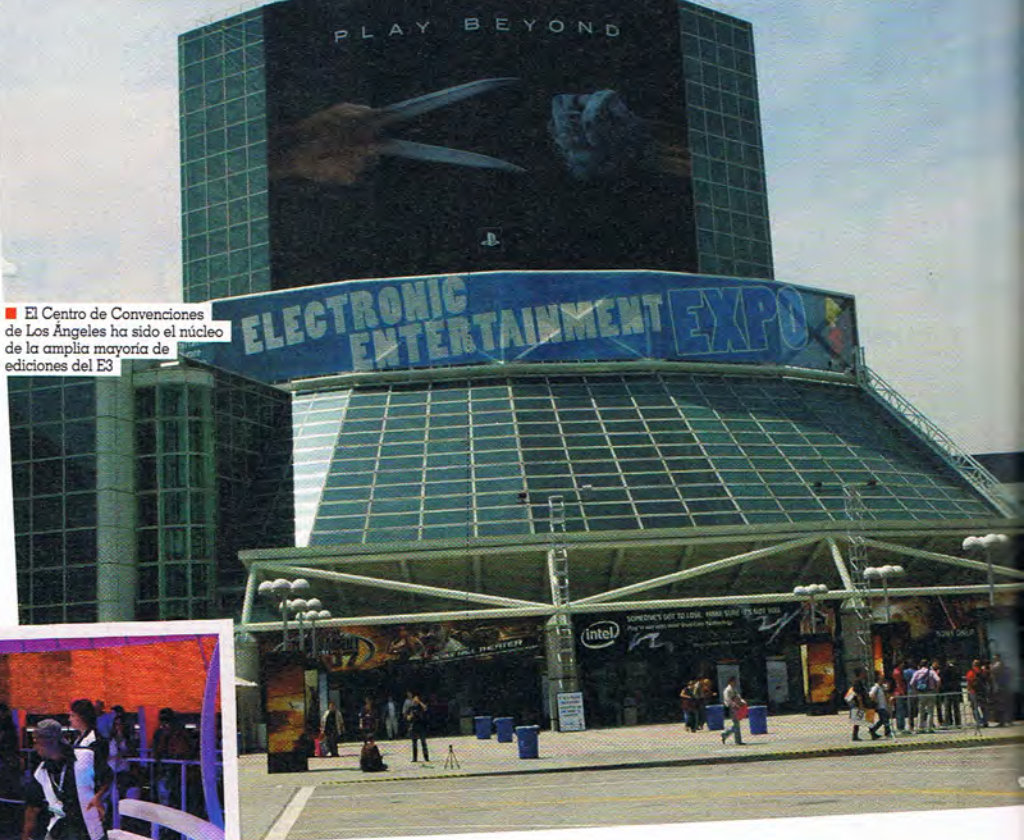
woohooos que son sinónimo de la presentaciones en la feria. PlayStation estaba haciendo una propuesta muy por debajo del precio de Saturn. El E3 arrancaba calentito.

El año siguiente, en 1996, el E3 volvía a Las Vegas. Se había esfumado el entusiasmo por la Sega Saturn, que había vendido solo unos pocos cientos de miles de unidades. Había sido el año de PlayStation. La máquina de Sony se había convertido en sinónimo de videojuegos y estaba venciendo a sus competidoras con las manos atadas a la espalda. Ni siquiera el anuncio de Nintendo 64 unos meses antes y la revelación de su mando con sticks analógicos en el E3 podía competir con el inesperado fenómeno de Sony.

Y aún así, Nintendo lo intentó. Sus 249'95 dólares de precio de salida aún rebajaba más la propuesta de Playstation, y el cartucho que iría incluido con la consola, *Super Mario 64*, tenía pinta. En este E3 se vieron por primera vez *GoldenEye*, *Shadow Of The Empire* y la Game Boy Pocket. Sega llegó tarde y mal con pegatinas para su consola de 'Ahora a 199 dólares', pero era tarde. Para empeorar las cosas para Sega, Sony anunció en el E3 que ese mismo sería el nuevo precio de PlayStation.

Kalinske decidió que era el momento de dejar la industria, animado por el colapso de la Saturn y la precipitada conferencia del año anterior. Pero la industria, afirma, estaba en forma. "Nintendo volvía, y a

■ El Centro de Convenciones de Los Angeles ha sido el núcleo de la amplia mayoría de ediciones del E3



■ Jugando con la Wii en el E3: Las demostraciones son importantes en la feria, lo cual tiene todo el sentido del mundo.

principios de los noventa, el sector valía diez mil millones de

dólares," dice. "Cuando lo dejé en 1996, valía veinte mil millones. En cinco años dobló su tamaño y alcanzó a la industria del cine. De repente, los videojuegos eran importantes en la industria del entretenimiento, merecían su propia feria, su propio E3, su propia asociación, su propio sistema de calificaciones... todo eso."

DIVERSIÓN Y JUEGOS

■ AUNQUE EL E3 había perdido a una de las principales personas que ayudaron a darle forma, la expo cada vez tenía más fuerza. Se convirtió en un evento obligado para cualquiera que trabajara en la industria, y dado que siempre ha tenido una zona profesional vetada para aquellos que no pueden exhibir credenciales, también era visto como un club exclusivo y para privilegiados. Y para periodistas.

Profesionales de la prensa de todo el mundo llegaban al E3. Entre ellos, gente

como Matt Martin, editor de *GI.biz*, que tuvo la mala idea de decir en el control de seguridad del aeropuerto que estaba en Estados Unidos «on assignment», que en jerga aeroportuaria quiere decir que había entrado en el país de forma ilegal. Se le interrogó, le tomaron las huellas, le ficharon y le metieron esposado en una furgoneta. Unas horas más tarde fue puesto en libertad y pudo llegar al E3.

Pero por encima de las anécdotas, siempre hay mucho trabajo que hacer en la feria. "Tenemos una gran responsabilidad para con los miles de millones de consumidores que se informan sobre el

estado de la industria a través del E3 cada año, y le debemos ese flujo de información e interés a nuestros socios y exhibidores," dice Dan Hewitt, vicepresidente de relaciones con los medios y director de eventos. "Cuando tienes a las compañías y desarrolladores más importantes del mundo, todos juntos desvelando en lo que van a trabajar el año siguiente, sabes que estás presenciando lo último de lo último en la industria."

Y aún así, siempre hay errores. En 1997, el E3 se trasladó al Georgia Dome de Atlanta. El tamaño era descomunal: básicamente,

NOMBRES PROPIOS DEL E3

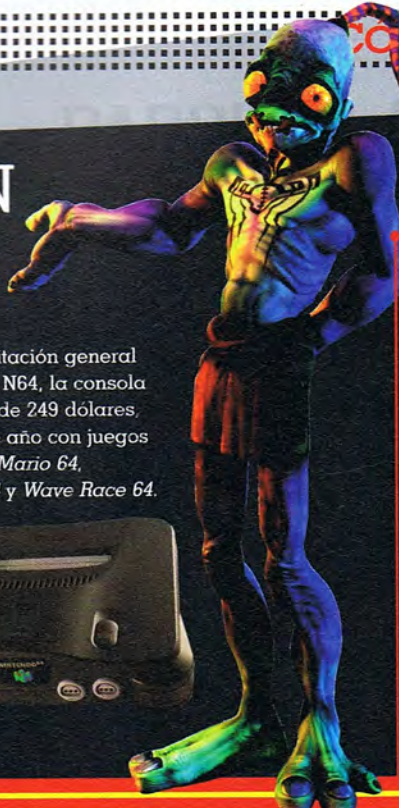


■ A mediados de los noventa trabajamos con Virgin Interactive Entertainment. Recuerdo a

un periodista que me contó pasmado cómo había sido su reunión con Doug Johns, jefe de relaciones públicas, al final del E3. Tuvieron una noche muy loca. Apparently, Doug les propuso alquilar una limusina. Los periodistas le dijeron que eso estaba un poco visto. "No si vamos con ella y unas cervezas a México", respondió. Así lo hicieron. Luego volvieron a toda prisa al aeropuerto, justo a tiempo para pillar sus vuelos.

CHARLES CECIL, DIRECTOR DE REVOLUTION SOFTWARE

LA EVOLUCIÓN DE UNA FERIA



1997: Nueva ubicación en Atlanta, algo menos excitante que Los Ángeles. Pero aún así hubo anuncios con chicha, de *GoldenEye 007* a *Oddworld*.

1998: Jeff Minter enseñó la versión para Project X de *Tempest* pero la mayor atención del año la recibió *Ocarina Of Time*. Se retrasó el lanzamiento del 64DD.



1996: La excitación general en torno a la N64, la consola de Nintendo de 249 dólares, continuó este año con juegos como *Super Mario 64*, *Pilotwings 64* y *Wave Race 64*.



1995: Un comienzo trepidante con guerra de consolas incluido. Sega anunció que la Saturn ya estaba en las tiendas, pero Sony contrató con el precio de PlayStation: 299 dólares, 100 dólares más barata.



2001: *GTA III* fue anunciado, pero no fue la única sorpresa. Sonic anunció la primera de sus muchas apariciones en una consola de su eterna rival Nintendo.



2000: Sega impresionó al personal con la revelación SegaNet: conexión a Internet gratis durante dos años vía Dreamcast.



1999: De vuelta a LA, llegó la Dreamcast con 15 juegos de lanzamiento. También fue el año de Neo Geo Pocket.

2002: El juego de esta edición fue, sin duda, el recién revelado *Doom 3*. La noticia fue el anuncio de Sony de que PS2 había vendido 30 millones de unidades.



2003: *Half-Life 2* y la PSP fueron anunciadas. Nintendo dio evasivas cuando se le preguntó que qué iba a hacer ahora.



2004: El año en el que Nintendo mostró la DS al mundo. La PSP, anunciada en 2003, aún no era jugable. La gente seguía preguntando por *Doom 3*.

2008: Escasa asistencia de 5.000 personas. Demos de *Fable II*, *Resident Evil 5* y *Fallout 3*, más el anuncio de Wii Motion Plus.

2007: Asistieron unas 10.000 personas. El E3 se trasladó a Santa Monica y las presentaciones se hacen primordialmente en hoteles.



2006: La llamaron Wii y muchos se burlaron, pero no por mucho tiempo. Los dueños de 360 jalearon el Gears. PS3 siguió en espera.



2005: *Quake 4*, *Call Of Duty 2*, *Alan Wake*, PS3, Xbox 360 y Revolution. Solo se hablaba de las consolas de la next-gen.



2009: De regreso al Convention Centre de LA, el formato volvió al anterior a 2007. 41.000 asistentes para ver *Move* y *Kinect*. Tela.

2010: Microsoft anuncia Xbox 360 S y Sony desvela PlayStation Plus. Hubo un evento ubicado en, ejem, PlayStation Home.



2011: Vita, Wii U y *Halo 4* garantizaron, otro año, la capacidad del E3 para impactar en los jugadores.

2012: Como protesta por la introducción de la Stop Online Piracy Act (SOPA), se llamó a un boicot del E3 y muchos habituales no asistieron.





seis conferencias en una. Se exhibían unos 1500 nuevos juegos a manos de unos 500 exhibidores. "Pero no fue bien," dice Kalinske. "Nos llegó un feedback muy negativo: los compradores no querían ir hasta Atlanta, y la edición de ese año se consideró un pequeño fracaso."

Dicho esto, hay que reconocer que esa edición fue una auténtica brutalidad en cuanto a los juegos que se mostraron. *Metal Gear Solid* se codeó con FPS de la talla de *Quake II*, *Star Wars Jedi Knight: Dark Forces II*, *Half-Life* y *Unreal*. Sega estaba, en este punto, de capa caída; y su enorme stand no llamaba mucho la atención. La mayoría de los ojos estaban clavados en Lara Croft y la segunda entrega de *Tomb Raider*.

La feria continuó su trayectoria de popularidad ascendente a finales de los noventa. Unas 70.000 personas asistieron en 1998, y se mostraron juegos como *Gran Turismo*. También comenzó la moda de contratar a bandas para amenizar los eventos, con Foo Fighters tocando para Sony y los B-52s inaugurando las

actividades de Nintendo. Las fiestas eran loquísimas y nadie se extrañaba de que uno de los principales anuncios de Microsoft fuera el sistema de sonido de tres piezas Digital Sound System 80, que costaba 259'95 dólares.

"Era impresionante ver aquellos stands enormes con los lanzamientos de las nuevas consolas," dice Andrew Oliver, CEO de Blitz Games Studios. "Pero también nos encantaba ir a los eventos de lanzamientos de las compañías en el Kodak Theatre, donde dan los Oscars, para asistir a las increíbles fiestas de después, con grupos como los Black Eyed Peas tocando en ellas."

En 1999, Sega presentó la Dreamcast, una de las consolas más importantes jamás producidas a pesar de su relativa falta de aceptación. Nintendo mostró su GameCube y enseñó *Donkey Kong 64*, mientras que Sony hizo una demostración de los gráficos de PlayStation 2. En cuanto a los juegos, este fue el año de *Final Fantasy VIII*, *Crash Team Racing* y *Quake III*.

PISANDO FUERTE

■ ■ ■ EL E3 CONTINUÓ EN el año 2000. *Metal Gear Solid 2* tuvo un fuerte impacto en los afortunados

NOMBRES PROPIOS DEL E3

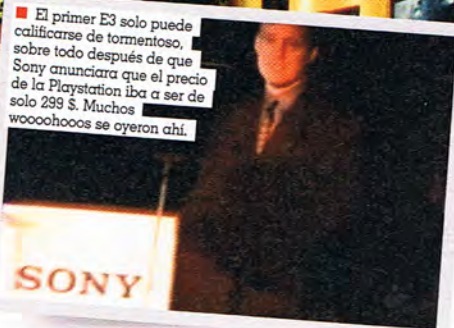


■ ■ ■ En 2005, las azafatas que destacaban eran las que llevaban los tops y faldas más cortas. Pero las de Nyko daban miedo aquel año. Mención especial para *Ryl*, el MMORPG desplazado al infausto Kentia Hall (donde están los periféricos tróspidos, así como los medios y juegos que no se pueden permitir un stand en las zonas importantes). Supongo que lo compensaron un poco con las azafatas: ocho o diez supermujeres con disfraces de la variante sexy-medieval que llegaron a estar amontonadas y agotadas en el patio exterior al Kentia Hall.

BEN DEANE, PROGRAMADOR,
BLIZZARD ENTERTAINMENT



■ El primer E3 solo puede calificarse de tormentoso, sobre todo después de que Sony anunciara que el precio de la PlayStation iba a ser de solo 299 \$. Muchos woooooos se oyeron ahí.



que presenciaron el video de diez minutos que mostró Konami. Se vendió la Game Boy número cien millones. PlayStation 2 se lanzó ese mismo año, unos meses después. Todo giraba en torno a las cifras. "La popularidad e importancia de este evento se refleja en los números," dice Hewitt. "El E3 funciona como un mercado valorado en unos 25.000 millones de dólares en Estados Unidos, y cada año convoca a más de 45.000 personas."

Pero también eran tiempos sombríos: los medios hablaban de la posible vinculación entre *Doom* y los asesinatos de Columbine. Los mismos medios que se echaron las manos a la cabeza cuando se presentó *Grand Theft Auto III*. Los videojuegos eran mainstream y el E3 se convertía en algo masivo, casi masificado. "Estábamos en una reunión con un potencial nuevo socio en el stand de Scottish Games cuando una horda de visitantes entró en él," recuerda. "Intentaron llevarse las libretas, tarjetas de visita, botellas de agua y mi móvil, porque '¿Para qué está en el stand si no es para que la gente se lo lleve?'"

Es este choque entre jugadores y juegos lo que marca a fuego el E3, por encima de cualquier otra circunstancia, y es por eso que no se puede valorar la feria únicamente en base a los anuncios y los

NOMBRES PROPIOS DEL E3



■ ■ ■ Mi primer año en el E3, alrededor de 1994 o 1995, lo pasé pillando todos los cachivaches gratuitos que pude en los diferentes stands. Tuve que pedir a Dave Jones (fundador de DMA) que comprara una maleta Nike inmensa para llevarlo todo. Teníamos que cargarla entre los dos. Nos costó cien dólares extra por exceso de equipaje, y tardó dos horas en aparecer en la cinta de las maletas en el aeropuerto, así que perdí mi viaje de vuelta a Escocia. Pero valió la pena. De vuelta a DMA, mi compañero rapiñaron el contenido de tal manera que no dejaron ni una pegatina para mí de recuerdo.

BRIAN BAGLOW, ANTIGUO PR DE DMA DESIGN/ROCKSTAR



títulos mostrados. La definitiva inclusión de los canales online en la comunicación de la feria hace que el E3 ya funcione más como una herramienta de relaciones públicas que como un punto de venta, que es por lo que las compañías ya no invierten tanto dinero en la feria. "En aquellos primeros años, lo importante era vencer a las otras compañías, y eso hacía que la feria fuera competitiva y excitante," dice Kalinske.

Y sin embargo, la mayoría de las características de la feria han permanecido

inmutables. Cada año se repiten las luces, las multitudes, los edificios con anuncios ocupando una fachada, la comida carísima, las fiestas y los juegos. *Doom 3* destacó en 2002, pero también llegaron *Metroid Prime*, *Red Faction 2*, *TimeSplitters II* y *Turok Evolution*. *Half-Life 2* iluminó 2003, la PSP llegó para barrer en 2004, aunque Nintendo tenía algo que decir con su DS, y en 2005 se anunciaron PlayStation 3 y Xbox 360.

"Cada año en el E3, las principales compañías desvelan sus productos más importantes para el año siguiente," dice Hewitt. "Son anuncios a veces tan revolucionarios que en ocasiones han cambiado la forma que tenemos de consumir el entretenimiento doméstico. La mayoría de las grandes noticias que han sacudido nuestra industria han sido reveladas en el marco del E3."

Y hay más hitos históricos en la feria: de Kinect a PS3 pasando por Xbox 360. Luego llegaron PSN, Vita y 3DS. Y nadie esperaba que los juegos volvieran a ser el centro de todo con la llegada en 2006 de *Wii Sports*, que arrasó en la industria como un tornado casual.

RECTA FINAL

■ ■ ■ EN 2007, EL E3 volvió a adelgazar y se desplazó a Santa Mónica. "Cada año analizamos las corrientes de la industria y las necesidades de nuestros miembros y exhibidores para decidir cómo hacer del E3 una mejor plataforma," explica Hewitt.



■ No solo los profesionales del sector acuden al E3. Las instalaciones se ponen a rebosar de periodistas, foreros y blogueros. Estas imágenes de Ben Murch (Rodeo Games) lo demuestran.

"En 2007, el E3 Media & Business Summit reflejó esas necesidades y nos centramos en la parte de negocio del sector, prescindiendo del entorno de feria de años anteriores. El Summit se focalizó en eventos para prensa y pequeñas reuniones con los medios y equipos de desarrollo, lo que sirvió perfectamente para el propósito de entonces."

Solo 10.000 personas acudieron en 2007, y la cosa se redujo a 5.000 en 2008. Incluso entonces, Microsoft controlaba

EN CADA EDICIÓN DEL E3, LAS COMPAÑÍAS MÁS IMPORTANTES MUESTRAN SUS PRODUCTOS DEL AÑO

el sector con demos de *Gears 2*, *Fable II*, *Fallout 3* y *Resident Evil 5*. El Wii Motion Plus fue anunciado y Sony exhibió una demo de *Resistance 2*.

En 2009, los números volvieron a multiplicarse, con una asistencia de 41.000 personas. "Cualquier sector está gobernado en gran parte por la economía global y doméstica, y nuestro negocio es igualmente susceptible a todo ello," dice Hewitt. "Siempre escuchamos las necesidades de nuestros miembros, porque es lo que nos ayuda a crear una feria lo más eficiente y efectiva posible." Lo que esencialmente significa que la gente quería que el E3 creciera de nuevo. 45.600 personas acudieron en 2010, cuando fue desvelado *Legend Of Zelda: Skyward Sword*. En 2011, se anunció la Wii U y este año ha sido el de títulos como *Beyond*.

Cómo evolucionará el E3 es un enigma. Ben Murch, cofundador de Rodeo Games, hace una previsión. "Durante los últimos años todo el mundo parece tener su

propia conferencia. Puede que estas evolucionen e minishows. Montones de pequeños E3s plagando todo Los Ángeles en junio. Pero el futuro del E3 depende del futuro de los juegos, así que quizás eso sea lo que debamos cuestionarnos."



UNA MALA COSTUMBRE

■ ■ ■ MUJERES SEMIDESNUDAS anunciando videojuegos. No es algo que no estemos acostumbrados a ver, precisamente, pero lo cierto es que con el paso del tiempo, esta forma estereotipada de vender juegos a un público masculino se ha acabado viendo como algo inaceptable. Siempre ha habido protestas por la inclusión de las llamadas "booth babes" en el E3, y su presencia se ha acabado viendo como un insulto a los jugadores y uno de los motivos por los que el medio no terminaba

de tener una consideración de actividad madura. De hecho, hubo un momento en que el tema estuvo fuera de control. "En el E3 de 2002 llegamos a tener problemas con Seguridad," dice Vince Desi, director de *Running With Scissors*, desarrolladores de la serie *Postal*.

No fue hasta 2006 que las booth babes no fueron prohibidas, imponiéndose multas bastante duras que llegaban a los cinco mil dólares. "La novedad a partir de 2005 es que se han reforzado y clarificado las exigencias de la

organización, y nos hemos asegurado de que las compañías las conozcan," afirma Mary Dolaher, directora del E3. Para muchos un paso decisivo en la transformación de la industria en un medio serio y respetable. Para otros, la pérdida definitiva de la desvergonzada frescura que caracterizó a un medio aún joven y gamberro en los años noventa.



SHADOW OF THE COLOSSUS

PS2 [Team Ico] 2006

■ JUSTAMENTE VENERADO por su gargantuesco catálogo de jefes, *Shadow Of The Colossus* es una experiencia de proporciones épicas incomparables. La batalla con Phalanx es quizás su momento más memorable, ya que tiene lugar en un desierto completamente abierto, con la criatura surgiendo de las arenas para surcar el aire. Lo que sigue es una emocionante persecución a caballo, con Wander intentando limitar los movimientos de la bestia con flechas para que baje a una altura a la que pueda escalarla. Del tirón, el jugador monta al coloso y comienza a buscar puntos débiles en su espina dorsal antes de asestarle la puntilla definitiva. Y entonces, te das cuenta de que, sin provocación previa, has matado a otra fastuosa criatura de este mundo.





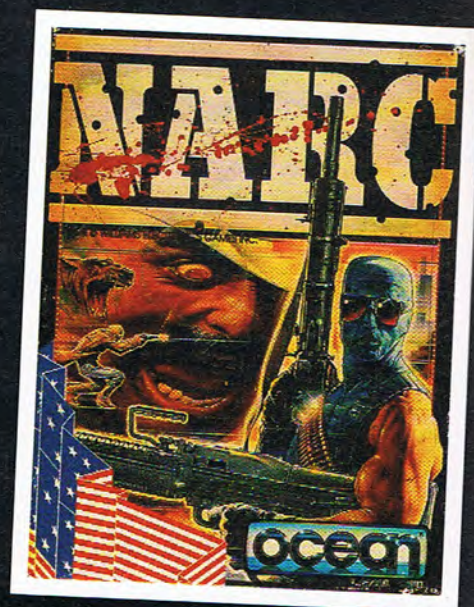
AVERSIÓN POR LA CONVERSIÓN

Los ports a consola más vergonzosos de la historia, analizados al detalle

NARC



LANZAM. ORIGINAL | PLATAFORMA: Williams Z Unit AÑO: 1988
COMPAÑÍA Y DESARROLLADOR: Midway



FALLO EN EL SISTEMA | PLATAFORMA: Amstrad CPC AÑO: 1990
COMPAÑÍA: Ocean DESARROLLADOR: Random Access

AUNQUE MIDWAY LLEGÓ a verse con el agua al cuello con el escándalo de *Mortal Kombat* en 1992, no se puede decir que la compañía no hubiera experimentado ya las agri dulces sensaciones de la polémica. *Narc*, lanzado en diciembre de 1988, también tuvo su ración de portadas en periódicos sensacionalistas por las razones incorrectas.

Aunque *Narc* tenía, en el fondo, un mensaje anti-drogas, quizás no era comunicado a la chavalería de la forma más sutil, sino que era llevado a punta de cañón por dos polis llamados Hit Man y Max Force, que no escatimaban munición ligera ni artillería pesada en fastidiar el negocio

a todo tipo de traficantes, camellos y pandilleros. Hay que decir que el jugador podía arrestar a los criminales si lo deseaba, pero entonces el juego hubiera necesitado diez veces más vidas y una semana de juego continuo.

Con sus gráficos macabros y digitalizados, y enemigos que parecían convertidos en fuentes de sangre y montañas de ceniza, *Narc* era tan atractivo para los tabloides como para los jugadores, y no tardaron en aparecer conversiones domésticas. Ocean Software se encargó de los microordenadores y publicó varias versiones de 8 y 16 bits.

La calidad y aspecto de todos ellos es variable, pero ni el fan más descerebrado del juego puede

negar que la versión de Amstrad CPC es absolutamente asquerosa.

Aunque la mecánica de *Narc* está ahí (mata, recoge pruebas, mata más), todo lo demás hace aguas. Los sprites carecen de definición y en ocasiones es complejo distinguir lo que representan. Cuando los enemigos se amontonan forman una especie de amasijo de rivales que borbotea por la pantalla.

Tampoco ayuda que las animaciones tengan la delicadeza de un avión cargado de cuchillas de afeitar en medio de una tormenta, y que todo parezca moverse a cámara lenta. De hecho, la conversión es tan mala que acaba uno recibiendo el mensaje contrario del deseado, con ganas de saltar a la calle a buscar un solar donde tomar algo de crack. Y olvidar este horror.

LA DEBACLE

1 Las pantallas que resumen las misiones (derecha) son lo mejor de este port de *Narc*. Tienen muchos detalles gráficos y dan la falsa esperanza al jugador de que el juego que va a probar a continuación será, como mínimo, medianamente decente.



2 Nada más empezar a jugar te percatarás de que el juego no tiene sonido. Ni música ni efectos, nada de nada... solo un silencio sepulcral. Lo único que oírás son tus propios y lastimosos aullidos de dolor, lamentándote de la paupérrima mecánica de este tedioso port.

3 Los gráficos, animación y detección de colisiones están entre lo peorcito que hemos visto en una conversión de recreativa. Te sorprenderá saber que este ridículo coche en Amstrad es en realidad un Porsche en el arcade, y no esa especie de Batmóvil de feria regional que parece haber sido usado para testeos de resistencia.



EN VEZ DE A ESO, JUEGA A ESTO OTRO

Plataforma: ZX Spectrum 128K Año: 1990
Compañía: Ocean Desarrollador: Sales Curve Interactive

■ A pesar de las claras limitaciones visuales de la plataforma, el mérito de este espléndido port para ZX Spectrum 128K es obvio. El scroll es un poco torpe y los gráficos son monocromos, pero captura perfectamente el estilo trepidante de la máquina original



HISTORIA DE LOS



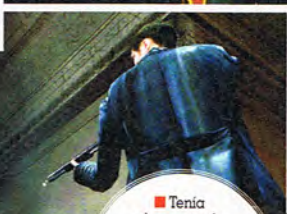
■ *Black & White* era otro proyecto imposible de cumplir las expectativas. Aún así, tuvo secuela.



■ Juegos de PC como *Max Payne* aún resultaban impresionantes, pero la potencia de Xbox y GameCube redujeron el salto gráfico entre consolas y ordenadores.



■ *Final Fantasy X* fue un éxito para PS2, y llegó a la máquina de Sony en julio. El lanzamiento europeo no se produciría hasta enero del año siguiente.



■ Tenía el aspecto de una caja de zapatos negra, pero la Xbox de Microsoft destacaba por su potencia gráfica, que no siempre se aprovechó al máximo.



EL AÑO 2001 tuvo cierta importancia en la historia de los videojuegos, ya que marcó el lanzamiento de las últimas consolas de esa generación. Sony siguió controlando el mercado con pulso férreo mientras sus compañeros seguían intentando encontrar la forma de plantarle cara. Aparte de Sega, se entiende, cuya Dreamcast terminó de ahogarse en marzo. Nintendo 64 también estaba ya resollando de mala manera, aunque aún tuvo tiempo de ver en su catálogo excelentes títulos como *Animal Crossing* (solo en Japón), *Dr Mario 64* (versión actualizada del juego de NES) y *Mario Party 3*. Los últimos elogios hacia la consola los recibió Rare con su *Conker's Bad Fur Day*, originariamente titulado *Conker's Quest* y cuyo origen estaba en el estilo familiar de los juegos de Mario. Pero Rare lo llenó de palabrotas y parodias de películas como *Matrix* o *La Naranja Mecánica*.

Aunque N64 ya daba los últimos coletazos, Nintendo aún podía plantar cara a Sony gracias a dos nuevas consolas:

Game Boy Advance y GameCube. GBA llegó a Japón el 21 de marzo, con lanzamientos en Estados Unidos y Europa a lo largo de junio. La portátil de 32 bits era poco menos que una SNES mejorada, lo que garantizó un buen catálogo de ports (aunque el primer juego de Mario para la consola llegó en el lanzamiento bajo el título *Super Mario Advance* y era una versión actualizada de *Super Mario Bros 2*).

Otros títulos de lanzamiento fueron *Iridion 3D*, *Rayman Advance*, *F-Zero: Maximum Velocity* y el clon de Mario Kart de Konami *Krazy Racers*. La máquina vendió estupendamente, beneficiada por su retrocompatibilidad con Game Boy y Game Boy Color. Se le criticó su carencia de pantalla retroiluminada, pero Nintendo lo solucionó con cambios en el hardware en años sucesivos. El modelo GBA llegaría a vender así 81 millones de unidades. Nada comparable con la Game Boy original o la posterior DS, pero suficiente como para mantener el liderazgo de Nintendo en materia portátil.

Aún así, nadie se atrevía a rechistar a Sony en materia de sobremesa. La GameCube de Nintendo llegó en septiembre a Japón y llamó la atención la ausencia de un juego de Mario para acompañarla. *Luigi's Mansion* y *Wave Race: Blue Storm* eran títulos muy

HOY REV 20

VIDEOJUEGOS

2002 2003 2004 2005

interesantes, pero fue *Super Monkey Ball* (originariamente pensado para Dreamcast) el que se convirtió en el éxito sorpresa de la consola. Para el lanzamiento estadounidense de la GameCube, esos tres títulos originales estaban acompañados de otros diez, desde ports como *Crazy Taxi* a juegos de deportes como *Madden NFL 2002* o *NHL Hitz 20-02*. El mejor juego del catálogo fue la impresionante secuela del *Star Wars: Rogue Squadron* de LucasArts, de increíbles gráficos y la posibilidad de pilotar un amplio número de naves Rebeldes.

La GameCube llegaría a tener un impresionante catálogo de juegos en los años venideros, de *Resident Evil 4* a *Metroid Prime* o *Baten Kaitos*, pero fue incapaz de competir con la base de consolas establecida por Sony y su PlayStation 2. GameCube se beneficiaría de la muerte de la Dreamcast de Sega, en cualquier caso, recibiendo una buena cantidad de juegos de *Sonic* y actualizaciones como *Skies Of Arcadia Legends* formando parte del catálogo de la máquina de Nintendo.

La Xbox de Microsoft llegó la última, en noviembre a Estados Unidos, y el año siguiente a Japón y Europa, pero el gigante demostró ser una fuerza a la que tener en cuenta, al menos en el futuro. Las especificaciones técnicas de la Xbox eran ciertamente impresionantes, y juegos como *Halo: Combat Evolved*, *Dead Or Alive 3*, *Project Gotham Racing* o *Oddworld: Munch's Oddysee* dejaban claro a qué tipo de mercado

se dirigía Microsoft: al hardcore. Microsoft nunca llegó a asegurarse una presencia notoria en Japón, pero fue una excelente carta de presentación para la compañía en la industria. Y aunque tuvo su correspondiente ración de tropiezos comerciales (*Brute Force*, *Stubbs The Zombie* o *Voodoo Vince*, por ejemplo), un servicio online excelente y un disco duro interno muy útil llegarían a configurar el futuro de la industria, incluso en otras compañías.

Sega había dejado el negocio del hardware, pero Microsoft se reveló como un interesante sustituto, asegurando que el pulso entre compañías no llegaría a reducirse a dos gigantes, con todo lo empobrecedor que eso habría resultado. La Xbox también significó el fin del PC como símbolo de los juegos de altísima calidad técnica (durante unos años al menos) gracias a sus posibilidades a la par con las de los ordenadores de sobremesa. Lo cual no quiere decir que títulos como *Max Payne*, *Civilization III* o *Black & White* no fueran capaces de impresionar a los jugadores. Pero los tiempos estaban cambiando, y las consolas se estaban convirtiendo en la plataforma principal de aquellos que buscaban experiencias de juego a la última.

■ La portátil de Nintendo fue una digna sucesora de la mítica Game Boy y desplegó un catálogo espectacular de juegos. Le siguieron la Game Boy Advance SP y la Game Boy Micro.

■ *Halo* fue un éxito masivo. Generó una franquicia multimillonaria y supuso el primer juego obligatorio de Xbox.

■ *Star Wars: Rogue Squadron II: Rogue Leader* fue un impresionante juego de lanzamiento para la GameCube de Nintendo, rebosante de momentos clásicos sacados de la saga.

DESARROLLADOR del AÑO
Alex Seropian

■ Alex Seropian fue co-fundador de Bungie. Consiguió cierta fama entre los jugadores de Mac gracias a juegos como *Myth* o *Marathon*, pero fue el lanzamiento de *Halo: Combat Evolved* el que le dio una enorme popularidad. *Halo* supuso una revelación en el mercado de las consolas gracias a su intenso multijugador; jamás visto fuera del PC. Seropian fue básico para el éxito de *Halo*, y no pasó mucho tiempo antes de que se convirtiera en presidente de Bungie Software Products Corporation. Más tarde dejaría Bungie para entrar en Wideload Games, donde desarrolló *Hail To The Chimp* y *Stubbs The Zombie*.

■ Los fans de Nintendo estaban descontentos con la falta de un juego de Mario en el lanzamiento de GameCube, pero *Luigi's Mansion* supuso una gran alternativa.



PlayStation 2



PARTIDA EXTRA: 2001

GRAND THEFT AUTO III

Cada mes seleccionamos los juegos más importantes del año que estamos revisando... En este número, examinamos cómo el ambicioso tercer GTA de Rockstar saltó a las 3D.

GRAND THEFT AUTO III contribuyó a convertir a la Playstation 2 de Sony en una de las consolas más deseadas de todos los tiempos. En parte por el espectacular mundo en 3D que desplegaba, pero también por la variadísima y excitante mecánica que exhibía el juego. Los juegos de *GTA* siempre tuvieron un toque realista gracias a la crudeza de su ambientación, pero *Grand Theft Auto III* dio un paso más allá. Como en *Shenmue*, las calles estaban llenas de gente, pero a diferencia del juego de Sega, muchos de estos peatones parecían tener asuntos de los que ocuparse cuando se movían por las calles de la ciudad. Ver cómo de repente brotaba una pelea a puñetazos entre un par de transeúntes era normal, mientras que las posibilidades para interactuar con la ciudad dejaban en ridículo a las de *Shenmue* y otros juegos similares.

No solo Liberty City tenía una escala épica. Cada aspecto de *GTA III* era inmensamente ambicioso, de su historia al diseño de sus misiones. Coescrito por el fundador

de Rockstar Dan Houser, la historia de ascenso del protagonista desde la delincuencia rastrea a las más altas cotas del crimen organizado no era especialmente original, pero

POCAS FRANQUICIAS HAN PASADO A LAS 3D CON TANTO ÉXITO

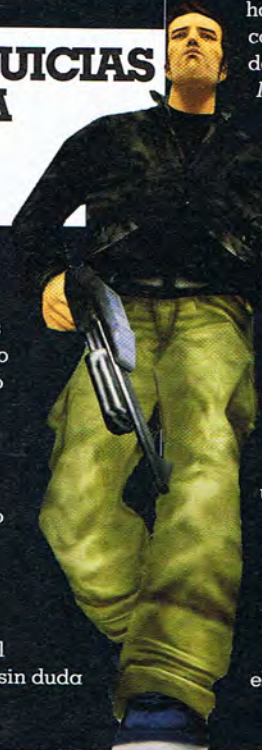
funcionaba gracias a sus estupendas cinemáticas y un extraordinario trabajo de doblaje. Rockstar contó con una buena cantidad de actores de prestigio, como Michael Madsen, Joe Pantoliano, Debi Mazar, Kyle MacLachlan o Robert Loggia. Le dieron credibilidad al guión de una forma a la que otros juegos no podían aspirar.

Aunque *GTA III* no fue el primer sandbox en 3D, es sin duda

el mejor de su época, inspirándose en las mecánicas propuestas por *Hunter* de Activision y *Body Harvest* de DMA Designs (después Rockstar North)

para Nintendo 64. Aunque no había muchas nuevas misiones con respecto a lo visto en las dos primeras entregas, *GTA III* impactó por su variedad. Estabas pegando tiros en un bar de mala muerte e inmediatamente después pintando coches con spray, paseando a gente por la ciudad o llevando a cabo peligrosas misiones de francotirador. O, directamente, haciendo el cabra por la urbe.

Y esa es la auténtica belleza de *GTA III*: no solo da una gran cantidad de opciones al jugador, sino que aporta una dimensión extra. Pocas franquicias lo han logrado con éxito y pocas siguen generando controversia con cada nueva entrega sin, por ello, dejar de innovar.



■ Una buena cantidad de actores de Hollywood garantizaron que el guión, lleno de clichés tuviera la suficiente credibilidad.



■ Los coches de policía fueron cambiados para que no se asemejaran a los de Nueva York a causa del 11S.

¿QUÉ SUCEDIÓ ENTONCES?



■ A GTA III

le siguió el excelente *Vice City* en 2002 (ambientado en los ochenta y bendecido con una banda

sonora increíble), mientras que *San Andreas*, en 2004, expandió el mundo jugable e introdujo elementos propios de los RPG. La PSP de Sony tuvo exclusivas como *Liberty City Stories* (2005) y *Vice City Stories* (2006), que acabaron llegando a PS2.

Ya en la siguiente generación de consolas, Rockstar lanzó su cuarto juego de GTA, que llegó en 2008 para PS3, PC y Xbox 360. Aunque parecía un poco aguado en comparación con la épica ambición de *San Andreas*, recibió un par de DLCs (*The Lost And Damned* y *The Ballad Of Gay Tony*) que reintrodujeron en la serie muchos elementos desaparecidos desde *San Andreas*. Lo próximo, claro, es *GTA V*, aunque el legado de la franquicia sigue bien presente en juegos de ambientación tan diversa y resultados muy estimables como *Sleeping Dogs*, *Mafia*, *Crackdown* y *Just Cause 2*.



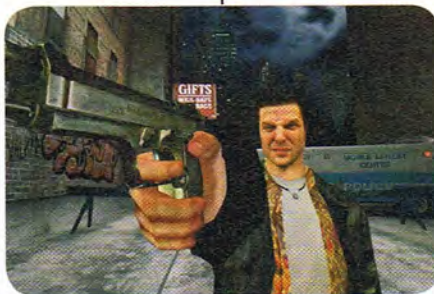
TAMBIÉN DE ESTE AÑO...

PHANTASY STAR ONLINE

■ La Dreamcast de Sega continuaba exhibiendo potencial con este excelente MMORPG. Se podía jugar off-line, pero alcanzaba su auténtica grandeza cuando se exploraba el mundo de Ragol con otros aventureros. Rebosante de jefes finales épicos y tesoros muy jugosos, la franquicia sobrevivió de sobra a la consola.



MAX PAYNE



■ EL SHOOTER en tercera persona de Remedy triunfó gracias a su llamativo personaje principal, su sólido (y oscuro) guión y el uso del tiempo-bala. Después de hacer explotar cabezas en *The Matrix*, Remedy lo adaptó a los videojuegos. El resultado fue eléctrico y dio a *Max Payne* una personalidad única.

SILENT HILL 2



■ HACE TIEMPO que la serie va por otros derroteros, pero la segunda parte de la franquicia de Team Silent es la mejor. Un guión brillante, unos monstruos inquietantes y nunca vistos y un catálogo de personajes memorables, dañados y creíbles lo convirtieron en uno de los mejores survival de la historia. Uno sin miedo a ser adulto.

HALO: COMBAT EVOLVED



■ AUNQUE NO impactó del mismo modo en PC (en parte por la competencia), *Halo* fue toda una revelación cuando fue lanzado con la consola de debut de Microsoft, gracias a un soberbio diseño de niveles, gráficos a la altura (esa hierba) y un repertorio de armas impresionante.

DEVIL MAY CRY



■ ORIGINARIAMENTE ERA un *Resident Evil* que acabó cancelado, transformándose en una nueva IP. Siguiendo los pasos del medio-demonio Dante, el juego desplegaba un frenético sistema de combate, tremebundas cinemáticas y una sabia e influyente estructura de misiones.

RINCÓN DEL COLECCIONISTA

La guía mensual de tesoros retro de colección



RENDERING RANGER: R2

Si quieres salir en **games™** presumiendo de colección, mándanos un email a games@grupozeta.es

DETALLES

PLATAFORMA: Super Famicom

AÑO: 1995

COMPANÍA: Virgin Interactive

DESARROLL: Rainbow Arts

ESPERA PAGAR: 250€



PRUEBA A: A pesar de que *Rendering Ranger* solo salió en Japón, la mayor parte del juego está en inglés.



EXHIBIT B: *Rendering Ranger* fue diseñado por la leyenda de la industria Manfred Trenz, creador de la serie *Turrican*.



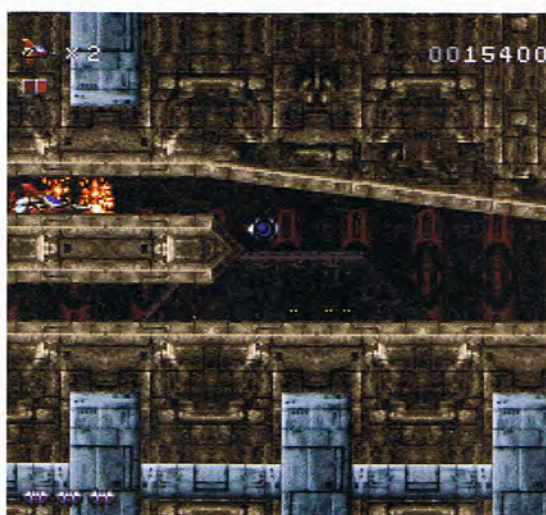
EXHIBIT C: Con solo 5.000 copias en el mercado, *Rendering Ranger* está considerado uno de los juegos más raros de Super Famicom.

POR QUÉ

RENDERING RANGER:

R2 está considerado como uno de los shooters de aspecto más impresionante jamás editados para Super Famicom. También tiene un origen con bastante pedigrí: está desarrollado por el legendario Manfred Trenz, cuyo impresionante curriculum para 8 bits incluye los clásicos de C64 *The Great Giana Sisters* y la aclamada serie *Turrican*. A pesar de esos éxitos, *Rendering Ranger* fue lanzado únicamente en Japón, con solo 5.000 copias en el mercado editadas por la filial japonesa de Virgin.

A causa de unos cuantos retrasos que afectaron al diseño del juego (entre ellos el cambio de sprites dibujados a mano a otros renderizados) pasó desapercibido para muchos jugadores occidentales, y posiblemente también para muchos orientales. No es sorprendente que *Rendering Ranger* se haya convertido en uno de los títulos más buscados por los coleccionistas de la máquina y que las pocas copias que han sobrevivido al paso del tiempo se hayan vendido por sumas considerables de dinero. De hecho, muchos consideran a *Rendering Ranger* el cartucho independiente, no asociado a ningún add-on más raro de Super Famicom.



¿VALE LA PENA?

■■■ EL CREADOR DE la serie *Turrican*, Manfred Trenz, es recordado como una leyenda del género de los shoot-'em-up, y *Rendering Ranger: R2* confirma ese estatus. Se trata de un frenético y desafiante shooter con claros elementos robados de *R-Type*, *Thunder Force*, *Turrican* o *Contra*. También supone una tremenda exhibición técnica para la Super Famicom. Los enemigos llenan la pantalla de forma continua, y set-pieces que quitan el aliento se encadenan sin pausas ni ralentizaciones.

La mecánica de *Rendering Ranger* se divide en dos, lo que distancia al juego de otros

pegatiros al uso. La mayoría de los niveles del juego tienen lugar a pie, mientras que otros muchos adquieren un formato de shooter de naves horizontal. Aunque ritmo y diseño no tienen la brillantez de *Turrican*, su vibrante banda sonora y su frenética y desafiante mecánica hacen de *Rendering Ranger* una atractiva curiosidad para coleccionistas de línea dura.

La consola de Nintendo no fue famosa, desde luego, por sus juegos del género. Pero *Rendering Ranger* demuestra que en las manos adecuadas, los podía generar perfectamente y con gran calidad.

DATO!

R2 tenía gráficos originariamente dibujados a mano. Se cambiaron a causa del éxito de *Donkey Kong Country*.



TENGO UNO

Nombre: **Mat Allen**

Ocupación: **Experto en soporte técnico**

■■■ ¿Qué tiene de atractivo la Super Nintendo, y especialmente *Rendering Ranger: R2*?

Creo que Super Nintendo es la mejor consola jamás fabricada, vino acompañada de la mayoría de edad de los videojuegos y tiene clásicos dentro de todos los géneros. Sus títulos han soportado el paso del tiempo mejor que muchos juegos 3D. En cuanto a *Rendering Ranger*, es obra de Manfred Trenz, y siempre me han gustado sus juegos, desde los gráficos de *Great Giana Sisters*, a *Katakis* ("ejem" *Denaris*) o la serie *Turrican*.

¿Dónde y cómo encontraste tu copia de *Rendering Ranger: R2*?

En esa siempre fiable fuente de material extraño que conocemos como eBay. Estaba esperando a que alguna subasta del juego no se convirtiera en una locura total por culpa de las pujas. Hay que reconocer que por entonces el juego no había alcanzado los desorbitados precios que se llegan a ver hoy.

¿En qué condición estaba el juego y cuánto llegast a pagar por él?

El juego está en un estado de conservación bastante decente, aunque no perfecto. Caja y manual tienen algunos signos del uso y el paso del tiempo. Creo que pagué unos 130 euros por él, que fue menos de lo que esperaba, quizás debido a su estado. Pero el juego está completo, no me quejo.

¿Lo has jugado? ¿Qué te parece?

Lo jugué hace tiempo, cuando me llegó y lo probé para comprobar que funcionaba correctamente. Me gustó bastante, aunque no es el mejor juego de Trenz, quizás porque es bastante restrictivo en la exploración, no como en los *Turrican*. Los niveles de scroll lateral ya tenían un punto retro en 1995.

Finalmente, ¿considerarías venderlo en algún momento o este ya es tuyo para siempre?

Como la mayoría de los objetos de mi colección, no me veo vendiéndolo, pero las circunstancias pueden cambiar. Parte de la razón de comprar todo esto es la preservación, que alguien lo tenga para que sobreviva al paso del tiempo. ¿Suenan sentimentales? Quizás... pero los videojuegos tienen tanto derecho a permanecer como el cine o la música.



ROMPE MOLDES

SONIC THE HEDGEHOG

Lanzamiento: 1991 Compañía: Sega Desarrollador: Sonic Team Sistema: Mega Drive



No hay tantos secretos en *Sonic* como *Mario*, pero si estás dispuesto a experimentar localizarás unos cuantos.

games™ examina los videojuegos más importantes de la historia, a quién y cómo influenciaron y por qué son tan recordados. Este mes revisamos las veloces virtudes de *Sonic The Hedgehog*, la respuesta de Sega a Mario

LAS IMITACIONES ESTÁN a la orden del día en la industria del videojuego, con compañías que emulan el trabajo y los éxitos ajenos sin ninguna vergüenza. Uno de los ejemplos más paradigmáticos es el *Sonic The Hedgehog* de Sega, una franquicia creada para competir frontalmente con la serie de *Mario* de Nintendo.

Aunque la Master System de Sega fue popular en Europa, no consiguió causar el mismo impacto en Estados Unidos o Japón, donde quedó en un segundo puesto a gran distancia de la NES de Nintendo. Sega tenía una mascota, el entrañable Alex Kidd, y aunque éste había participado en varios juegos de notable éxito, no era Mario. Sega quería cambiar eso y puso a varios desarrolladores a trabajar en diseños de personajes para su departamento AM8, que acabó escogiendo una creación de Naoto Oshima. Se

trataba de un monísimo erizo azul, conocido entonces como Mr Needlemouse. Sumaba influencias que iban de los zapatos de Michael Jackson al azul corporativo del logo de Sega, reunido todo ello en una actitud de colegueo que podría impactar en los jugadores occidentales. El testigo pasó entonces a Yuji Naka, que comenzó a trabajar con el equipo de desarrollo de cinco personas de AM8, al cual acabaría conociéndosele como Sonic Team.

El trabajo comenzaría en abril de 1990, con Yuji Naka como programador principal. Un año después, el 23 de junio de 1991, el juego llegó a las tiendas. Fue un éxito inmediato, y junto a *Altered Beast* es recordado como el primer título que muchos jugadores recibieron con su Mega Drive. También se convirtió en el juego de regalo con Master System II (aunque era totalmente distinto al de Mega Drive).



MOMENTOS MÁGICOS

SONIC REBOSA MOMENTOS MÁGICOS. PERO SI SOLO NOS PODEMOS QUEDAR CON TRES, SON ESTOS...



ESA INTRO

★ **DESDE EL MOMENTO** en el que Sonic corre por la pantalla y el televisor grita 'Sega' se asegura el carácter icónico de Sonic. Solo falta el propio Sonic asomando por el logo del juego y haciendo "no, no" con el dedo. Eso, que todos veamos que son los noventa.



LA BÚSQUEDA DEL CAOS

★ **LLEGA AL FINAL** de los Act 1 o 2 con más de cincuenta anillos y serás transportado a una mareante fase especial que deberás atravesar hasta llegar a su núcleo para recuperar las Esmeraldas del Caos.



NEED FOR SPEED

★ **LA VELOCIDAD EN Sonic The Hedgehog** es una de sus mecánicas más memorables. Todavía impresiona más cuando coges el correspondiente power-up y, poseído por la innombrable fiebre del turbo, comienzas a hacer loops y curvas locas.

■■■ A PESAR DE LAS indiscutibles virtudes de la versión de Master System, está claro que fue la de Mega Drive la que ayudó a que Sega ganara una momentánea ventaja sobre Nintendo en la guerra de consolas de aquella generación. La velocidad de Sonic era completamente hipnótica y dejaba a Mario en cierta evidencia por culpa de su aspecto rechoncho y su ritmo más pausado. Sonic molaba, en definitiva, y tenía una actitud que al fontanero de Nintendo le quedaba muy lejos. Por supuesto, también ayudó el hecho que *Sonic* fuera un estupendo platáformas, y aunque carecía de la profundidad de *Super Mario World* (que llegó siete meses después) estaba claro que no había nada comparable a *Sonic* en ningún sistema.

Incluso si ignorabas esa velocidad capaz de rizarte las pestañas, era innegable que el juego era una delicia visual. Los abstractos diseños de los distintos mundos de Sonic (conocidos como zonas) distanciaron al juego de los genéricos escenarios de los juegos de la época. Green Hill Zone estaba llena de árboles puntiagudos y colinas decoradas como tableros de ajedrez, Labyrinth Zone tenía un estilo distintivo a lo azteca, y Star Light Zone rebosaba loops y fondos estridentes. Cada una de las seis zonas (a su vez divididas en actos) respiraban con detalles exquisitos y colores primarios, en perfecta

SONIC TENÍA UNA ACTTUD QUE MARIO, SENCILLAMENTE, NO PODÍA IMITAR

¡MAS DATOS!

■ **Llega al final** de un mundo con 50 anillos y tendrás la oportunidad de conseguir una Esmeralda del Caos. Con todas, verás un final distinto del juego.

■ La versión de Master System cuenta una historia distinta a la de Mega Drive, ya que se sitúa posteriormente en el tiempo. El malo es Dr Robotnik, pero muchas zonas son nuevas.

■ El éxito del pack de juego y consola fue tal que, por primera vez en seis años, Sega arrebató la preeminencia en el mercado a Nintendo. En 1991 Sega dominaba el 65% del mercado.

consonancia con la tremenda velocidad que el Sonic Team proponía experimentar al jugador.

Y eso que el juego consistía en algo más que moverse lo más rápido posible. Aunque hubo quien se quejó de que el juego consistía, a grandes rasgos, en 'presionar derecha y saltar en el momento correcto', el diseño de niveles resultó ser tan memorable como los efectos visuales. Aunque los niveles carecían de la profundidad y variedad de los juegos de *Mario*, seguía siendo una gozada surcarlos. Si Sonic exploraba con cuidado los escenarios en vez de atravesarlos a todo trapo, era sencillo encontrar todo tipo de secretos y power-ups que enriquecían el juego.

Los anillos también eran básicos para entender *Sonic*, ya que eran una forma muy útil de conseguir vidas extra y una ayuda considerable. Si Sonic era alcanzado por un enemigo, soltaba un puñado de anillos como si los estuviera llevando encima y tenía unos segundos para recuperarlos antes de que desaparecieran. Sonic perdía una vida si era tocado por un enemigo sin llevar anillos. Una forma sencilla, novedosa e inmediata (esencial en un juego como este) de entender la dinámica de la acción.

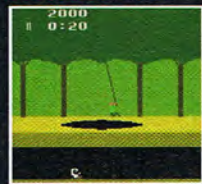
Igualmente memorable era la némesis de Sonic, el Dr Robotnik, que atacaba al erizo al final de cada zona con todo tipo de vehículos locos. Como Bowser con Mario, Dr Robotnik demostró ser el enemigo perfecto de la mascota y el paso del tiempo solo le ha servido para calzar tecnología más y más chiflada.

Con *Sonic The Hedgehog*, Sonic Team creó un platáformas inolvidable que se apoyó en el ADN de anteriores juegos del género, pero también supo dejar una huella clara e innegable en los que le siguieron. Incluso ahora, 22 años después de su lanzamiento, las reediciones y remakes digitales garantizan que el mito conserva intacta su magia.

ANTES DE SONIC

PREVIAMENTE, HUBO OTROS PLATAFORMAS

PITFALL! 1982



■ El revolucionario plataformas de David Crane fue uno de los primeros

éxitos de Activision e introdujo muchas mecánicas clave que volverían en juegos del género posteriores y de mayor fama.

PAC-LAND 1984



■ Interesante spin-off de Pac-Man para arcades en el que a la mascota de

Namco le crecían patas y recorría niveles diseñados con muy mala idea. Más tarde fue portado a sistemas domésticos.

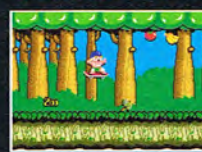
SUPER MARIO BROS 1985



■ Título histórico de Nintendo que convirtió a Mario en una superestrella

y sentó las bases para prácticamente todos los juegos posteriores de la franquicia. Vendió más de 40 millones de unidades.

WONDER BOY 1985



■ Juego de arcade muy popular en el que un precoz chaval

prehistórico usaba un hacha y una tabla de skate para rescatar a su novia. Wonder Boy generaría abundantes secuelas, incluyendo los memorables Adventure Island de Hudson Soft.

SECUELAS NOTABLES

SONIC HA APARECIDO EN MULTITUD DE JUEGOS. AQUÍ TIENES ALGUNOS DE ELLOS...



SONIC THE HEDGEHOG 2 1992

■ Esta magistral secuela no solo mejoró el diseño

de niveles, sino que presentó al zorrillo de dos colas Miles 'Tails' Prower. Se le considera el mejor Sonic en 2D.



SONIC CD 1993

■ Este excelente plataformas fue originariamente exclusivo de Mega CD y se centró en inteligentes mecánicas de viajes en el tiempo. Ha sido relanzado en múltiples plataformas digitales.



SONIC & KNUCKLES 1994

■ Un experimento tecnológico que permitía combinar

los tres primeros juegos de Sonic, generando nuevos niveles o la posibilidad de jugar como Knuckles.



SONIC THE FIGHTERS 1996

■ El concepto tiene su aquel, pero es un atroz beat-'em-up

que no hace ningún favor a Sonic, que no aparecería en un juego de lucha decente hasta Super Smash Bros Brawl.



SONIC ADVENTURE 1998

■ Aunque la diversión se arruina en parte

por culpa de un molesto hub central, la acción de Sonic Adventure capta lo mejor de los Sonic en 2D.



SONIC THE HEDGEHOG 2006

■ El primer juego de Sonic de esta generación

fue terrible, con un diseño de niveles pochísimo, controles atroces y ángulos de cámara devastadores.



THE DARK BROTHERHOOD 2008

■ BioWare mira al universo de Sonic con

interesantes resultados. Los diálogos son un poco flojos, pero el sistema de combate y el argumento salvan el juego.



SONIC AND THE BLACK KNIGHT 2009

■ Hacer que Sonic blanda una espada suena a otra idea

terrible para revitalizar la franquicia, pero funciona. El resultado es un buen juego de Wii enfocado a los combates con combos.



SONIC & ALL-STARS RACING TRANSFORMED 2012

■ Un excelente juego de carreras

que sienta a Sonic a competir en carreras contra otros personajes de Sega. Mejora el original con pistas mejor diseñadas.



SONIC DASH 2013

■ Sonic se fija en Temple Run y, para ser honestos, da pie a un juego bastante más entretenido. No hay muchos niveles, pero al menos no anda mendigando micropagos.

QUÉ MÁS HIZO YUJI NAKA

JUEGOS AJENOS A SONIC CON LA PARTICIPACIÓN DE YUJI NAKA



BISTAR

1995

■ Este encantador y entretenidísimo plataformas nunca terminó

de conseguir todo el amor que merecía. Naka estuvo involucrado en el diseño del protagonista, que empezó siendo un conejo.



NIGHTS INTO DREAMS

1996

■ Un delicioso juego de habilidad cuyo objetivo es conseguir

la mayor puntuación posible y que triunfaba al proporcionar una soberbia sensación de libertad y geniales jefes finales.



BURNING RANGERS

1998

■ Soberbio juego de acción en 3D del Sonic Team que

pone al jugador a apagar fuegos y rescatar civiles. Naka se encargó de las labores de producción.



LET'S TAP

2008

■ El primer proyecto de Naka tras fundar Prope fue una interesante selección

de minijuegos para Wii que ponía al jugador a tamborilear en cajas de cartón para que el mando de Wii captara las vibraciones.



IVY THE KIWI?

2009

■ Interesante título de puzzles donde el jugador debe guiar a Ivy hasta llegar a su

madre, dibujando líneas que la alejen de los peligros. Extremadamente parecido a Kirby: Canvas Curse.

JUEGOS DE PLATAFORMAS INSPIRADOS EN SONIC

UNA SELECCIÓN DE JUEGOS INFLUENCIADOS POR EL ERIZO AZUL. UNOS BUENOS, OTROS MENOS BUENOS...



ZOOL

1992

■ El Ninja de la Novena Dimensión era tan rápido como

Sonic, pero la mecánica estaba mucho menos pulida, y el juego acabó siendo una versión bastarda del clásico.



AERO THE ACROBAT

1993

■ Plataformas estructurado en misiones y

protagonizado por un murciélago con cara de pocos amigos. Fue mascota de Sunsoft y tuvo secuela en 1994.



ZERO THE KAMIKAZE SQUIRREL

1994

■ Zero era el rival de Aero,

pero tuvo la suficiente fama como para ganarse su propio juego. El juego es, curiosamente, más que decente.



KLONOA: DOOR TO PHANTOMILE

1997

■ Tremendo plataformas en

perspectiva 2.5D protagonizado por un gato orejón y que fue relanzado en Wii. Una pena que sea casi desconocido.



SCALER

2004

■ Brutal extravagancia de A2M (no confundir con

AM2 de Sega), protagonizado por un camaleón que se transforma en cinco reptiles distintos.



AWESOME POSSUM

1993

■ Desquiciante plataformas de trama pseudo-

ecologista. Es un mal clon de Sonic, con mecánica ortopédica y un diseño muy torpe. Muchas voces digitalizadas, eso sí.



ALFRED CHICKEN

1993

■ Alfred es una auténtica sorpresa por sus

encantadores gráficos y su sólido diseño de niveles. Tuvo una secuela / remake en Playstation en 2002.



CRASH BANDICOOT

1996

■ Excelente plataformas en 3D de Naughty

Dog que destacaba por su inteligentísimo diseño de niveles, estupendos gráficos y algunos efectos que dejaban boquiabierto.



PINOBBE: WINGS OF ADVENTURE

2001

■ Fue título de lanzamiento para

GBA y lo protagonizaba una pizpireta abeja. Los niveles son inmensos, pero los controles fastidian un poco la experiencia.



RAYMAN ORIGINS

2011

■ Soberbio reboot del clásico protagonizado

por el popular héroe de Michel Ancel, con un estupendo diseño de niveles y un acongojante estilo gráfico.

LA GUÍA RETRO DE... STAR TREK

Fecha estelar 7.2013. Mientras JJ Abrams envía al Enterprise a la oscuridad, **games™** se pone su mejor suéter rojo para revisar tres décadas de juegos...

LA MÍTICA Y optimista serie de ciencia-ficción de Gene Roddenberry fue cancelada después de 79 episodios, pero las reemisiones, novelas y merchandising variado han hecho que el interés por ella persista a lo largo de todos estos años, mucho más allá de su limitada emisión original. La devoción de los fans es la que ha generado, por ejemplo, una cantidad de videojuegos licenciados insólita para una serie de tan corta duración.

Cinco años después del estreno de la serie, el primer juego de *Star Trek* fue ejecutado en una computadora central en 1971, programado por Mike Mayfield. La Enterprise exploraba un universo cuadrículado, matando Klingons y repostando en Bases Estelares. Fue ampliado por David H Ahl y publicado como *Super Star Trek* en su popular libro de 1973 *BASIC Computer Games*, con licencia oficial del título. El juego apareció en múltiples formatos e inspiró

un sinfín de imitadores. También entre los primeros juegos de *Star Trek* están el pinball de Gottlieb de 1971 *Star Trek* (a.k.a Astro), aunque no está vinculado directamente a la serie. Más tarde, For-Play publicó sin licenciar el arcade *Star Trek* en 1972 (en realidad un clon del *Computer Space* de Atari pero controlado con joystick y botones). Fue en 1979 cuando llegó la esperada película de *Star Trek* y, con ella, una oleada de juegos junto al inevitable pinball de Bally.





1982 THE MOTION PICTURE

■ La adaptación oficial de la primera película era un FPS que incluía enemigos inspirados muy remotamente en las naves Klingon y Romulanas. Una característica notable del juego era el atajo para generar un agujero negro que permitía a los jugadores alcanzar y destruir la nave nodriza enemiga con rapidez.



1985 THE KOBAYASHI ALTERNATIVE

■ Simon & Schuster publicaron novelas de *Star Trek* y libros con datos sobre la serie, y también hicieron de agentes para licenciar parte de los juegos. Esta aventura de texto narra el ataque de la USS Heinlein a manos de los Klingons. El parser incluía técnicos de indudable calado técnico como WARP 3, BEAM ME UP o "Spock's Mind Meld".

1987 THE REBEL UNIVERSE

■ El desarrollador Beyond anunció su adaptación de la serie original en verano de 1986, pero su compra por parte de Firebird y retrasos en el diseño (sobre todo por problemas con Simon &

Schuster) hicieron que el juego no llegara hasta finales de 1987, después de que Mike Singleton fuera llevado a Firebird para que echara una mano. El director del proyecto Pete Moreland recuerda roces con la compañía: "Había veces en las que protestaban por culpa de un píxel." Se llegó a rumorear durante años que hubo retrasos espectaculares

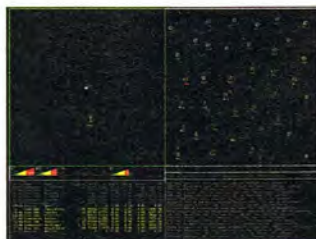
1983 STRATEGIC OPERATIONS SIMULATOR

■ Lanzado después de *La Ira de Khan* con un mueble especial. Una voz digitalizada daba la bienvenida al jugador a bordo de la Enterprise, que se controlaba al estilo *Tempest*. La pantalla se dividía en vectores que presentaban la acción en primera persona y un mapa en el que se podían ver la Enterprise, los Klingons y la Base Estelar que estaba siendo atacada. Hubo versiones domésticas para sistemas como C64, VIC-20, Apple II, TI99/4A, Coleco Adam y Atari 2600, 5200 & 400/800/XL.



1986 THE PROMETHEAN PROPHECY

■ Esta segunda aventura de texto puso a la tripulación a luchar contra una posible desnutrición después de un ataque. La ayuda vendrá de una mítica especie alienígena en un nuevo planeta.



1988 NETREK

■ El primer multijugador para Internet. Nada menos. Hasta 16 jugadores se unían en cuatro equipos representando otras tantas razas del universo *Star Trek*, luchando con naves y capturando planetas. Fue influyente en el uso de IPs y bots de combate.

1989 THE NEXT GENERATION: THE TRANSINIUM CHALLENGE

■ La Enterprise-D investiga el robo de una gran cantidad del mineral transinium. Controlado por iconos, el juego tenía imágenes digitalizadas y animadas de buena parte de la tripulación.



1989 STAR TREK V: THE FINAL FRONTIER

■ Siguiendo el argumento de la película, el jugador controlaba la Enterprise con una perspectiva 3D y varios mini-juegos. Los gráficos VGA eran soberbios, pero la mecánica no tanto.



1988 FIRST CONTACT

■ Sin conexión con la película posterior del mismo título, esta aventura de texto contaba con gráficos específicos para las localizaciones y sonidos para las acciones que describía.





1991 25TH ANNIVERSARY

■ Pinball muy recordado por su sonido que imitaba el teletransportador y la tripulación desapareciendo de la máquina. Tenía una de las primeras pantallas con animaciones que se vieron en un pinball y sampleaba música y voces de la serie.



1992 25TH ANNIVERSARY

■ La versión recortada de 25th Anniversary para NES tenía solo cuatro misiones. La de Game Boy incluía combate táctico con las naves y exploración planetaria. Tú decides.

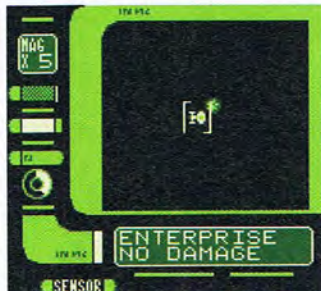


1993 JUDGEMENT RITES

■ Usando el motor gráfico de 25th Anniversary, unas misiones aparentemente sin relación pondrán a prueba a la tripulación (con un nuevo y original adversario, Brassica). La versión de CD fue la última aparición de DeForest Kelley como McCoy.

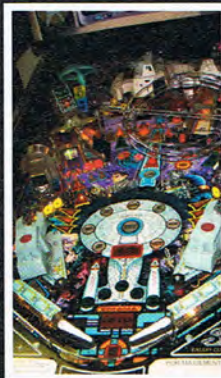
1993 THE NEXT GENERATION

■ El jugador es un cadete que toma el mando de la Enterprise-D bajo las órdenes de un Picard digitalizado para subir de categoría en la flota.



1993 STAR TREK: THE NEXT GENERATION

■ El fan de toda la vida Steve Ritchie (ver entrevista) dejó de trabajar en un pinball de Alerta Máxima para crear esta aclamada mesa. Tenía ocho misiones distintas que incluían combatir a los Borgs, rescatar al personal de la Flota Estelar y enfrentarse al poderoso Q. La mesa incluía maquetas de un crucero Borg, el Ferengi Marauder, el Ave de Presa Klingon y el Pájaro de Guerra Romulano. El espectacular sonido incluía la icónica sintonía principal y una buena cantidad de voces. Una popular campaña en Kickstarter permitió a Farsight adquirir la licencia y recrear la mesa en su app Pinball Arcade.



DETRÁS DE LOS NIVELES ENTREVISTA: STEVE RITCHIE

Diseñador del pinball Star Trek: The Next Generation

¿Has sido siempre fan de la serie?

Si. Tenía 16 años cuando la serie empezó. La daban los sábados por la noche. Me sentaba en la alfombra del salón de casa y no me movía hasta que terminaba.

¿Fue difícil conseguir la licencia?

Nuestra primera reunión con Paramount no fue bien del todo: exigieron que no se vieran armas o violencia física. Dije, 'No voy a hacer una moñez de juego'. Ellos no conocían la Primera Directriz, pero nosotros sí.

Por suerte Suzie Domnick [jefa de marketing en Paramount] era una persona encantadora, entendió que no haríamos nada que afectara a la franquicia, y dijo que podíamos reflejar la violencia como se reflejaba en la serie.

¿Cómo planificaste la mesa?

Dibujé el juego yo, pero trabajé con mi equipo, formado por Dwight Sullivan, Greg Freres, Dan Forden, Scott Slomiany y Carl Biaggi. Dwight, Greg, Dan y yo creamos los scripts, las misiones, los textos de los actores y la música del juego.

¿Creaste muchas cosas exclusivamente para la mesa?

Muchos elementos de la mesa no se habían visto antes de ST:TNG, como pasa con muchas otras mesas mías. Los pasadizos subterráneos y el sistema de setas merecían casi una patente.

¿Llegaste a conocer al reparto?

Dan Forden conoció a todos y habló con ellos, ya que los dirigió para las grabaciones de las voces. Patrick Stewart improvisó un montón de frases geniales, e incluso detectó un error en el guion. Brent Spiner, Michael Dorn y Levar Burton también estuvieron espectaculares, así como John De Lancie haciendo de Q.





1994 STARFLEET ACADEMY STARSHIP BRIDGE SIMULATOR

■ El cadete Forester lidera a su grupo a través de misiones de entrenamiento, incluyendo el Kobayashi Maru. Gráficos poligonales en una pequeña ventana muestran la acción. Mediocre, pero anticipó la mecánica de juegos posteriores.



1994 THE NEXT GENERATION: FUTURE'S PAST & ECHOES FROM THE PAST

■ Ligado a A Final Unity, las versiones de Super Nintendo y Mega Drive tienen un argumento similar, alrededor de los Chodak, pero con diferencias en la mecánica. La versión de Sega no tiene el botiquín del Dr Crusher, y la de SNES omite opciones en las conversaciones diplomáticas.



1994 GENERATIONS: BEYOND THE NEXUS

■ Basado en la película, como el título de Game Boy anterior, tiene fases de vuelo y descensos a los distintos planetas.

1991 25TH ANNIVERSARY

■ El primer juego de la franquicia que tuvo un seguimiento amplio. Dividido en episodios, mezclaba simulación de vuelo con misiones point-and-click. El jugador iba ganando puntos, y los malos resultados podían llevar a la degradación de Kirk. La versión CD-ROM contaba con las voces del casting original y un mensaje de Roddenberry.

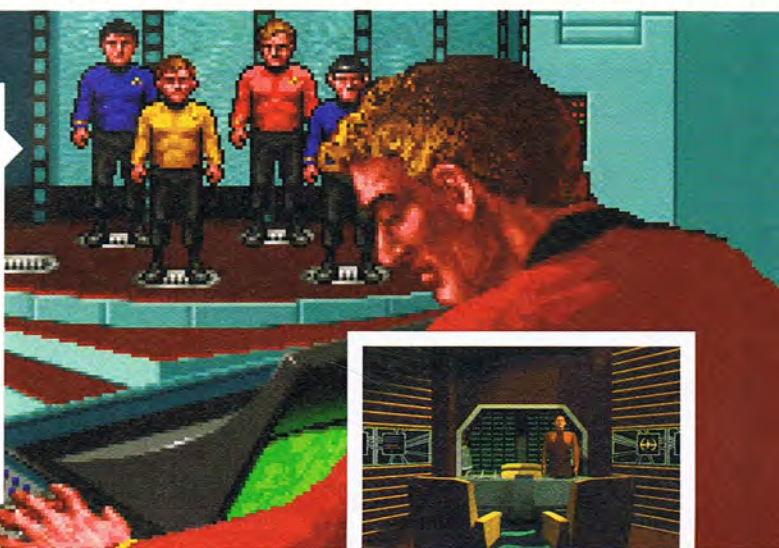
1994 THE NEXT GENERATION: A FINAL UNITY

■ Aventura point-and-click protagonizada por Picard y su tripulación, que descubren el Unity Device escondido por los Chodak. Elogiado por sus cinemáticas y voces, incluyendo el ordenador de a bordo, Majel Barrett.



1995 DEEP SPACE NINE: CROSSROADS OF TIME

■ El jugador controla a miembros de la tripulación en distintos niveles de aventuras y plataformas. Desarrollado en Hungría con diseños de Maurice Molyneux usando una biblia primigenia de la serie y los primeros seis guiones de la misma. Problemas con Paramount hicieron que se eliminaran varias secciones del juego y se cancelara el port a Mega CD.



1996 DEEP SPACE NINE: HARBINGER

■ Mezcla de aventura y arcade, protagonizada por un explorador que vuelve del Cuadrante Gamma y se encuentra a la Estación Gamma siendo atacada.



1995 KLINGON & 1996 BORG

■ Películas interactivas que incluyen miembros genuinos del reparto y decorados reales, pero en las que las decisiones de los jugadores afectan a la trama. En Klingon, Pok venga la muerte de su padre con la ayuda de Gowron, e incluye un CD para aprender el idioma Klingon. En Borg, Q ofrece a un joven cadete de la Flota la posibilidad de salvar a su padre diez años atrás en el tiempo.



1998 PINBALL

■ Simula tres mesas (To Boldly Go, Qapla' y Nemesis, no basada en la película del mismo nombre). A la crítica no le gustó demasiado.



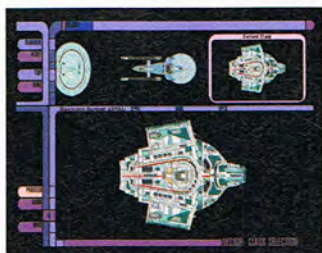
1998 THE NEXT GENERATION: KLINGON HONOUR GUARD

■ La Guardia de Honor Klingon intenta vengar un intento de asesinato en este FPS construido con el motor Unreal.



1997-2000 STARFLEET ACADEMY & KLINGON ACADEMY

■ Versión ampliada del previo *Starfleet Academy*, que incluía instructores famosos en sus secuencias FMV. La continuación mostraba cómo Torlek se entrenaba para ser un guerrero Klingon. Ambientada justo detrás de *Aquel País Desconocido*, con Christopher Plummer y David Warner retomando sus papeles.



1998-2000 STARSHIP CREATOR I & II

■ Diseña, equipa, crea tripulaciones e imprime naves para tomar parte en misiones especiales. Diseñado por la gente que creó los libros con información de la serie.

1999 BIRTH OF THE FEDERATION

■ Juego de estrategia por turnos que recuerda poderosamente a *Masters Of Orion*. Diplomacia y combate entran en juego en la construcción de un nuevo imperio, con cinco razas a elegir.



1999 HIDDEN EVIL

■ Ambientado tras *Insurrection*, Ensign Sovok (un humano criado por vulcanianos) protagoniza esta aventura en tercera persona criticada por su brevedad.



"SABÍAMOS QUE LOS FANS NOS LINCHARÍAN SI FALLÁBAMOS"



1999-2003 STARFLEET COMMAND SERIES

■ Basado en el juego de mesa de combate táctico entre naves *Starfleet Battles*. El diseñador Eric Bethke creó Taldren para continuar con el desarrollo, dando pie a *Empires at War* y su expansión *Orion Pirates*. El tercer juego abarcaba de la serie clásica a la época después del regreso de la *Voyager*. Una amplia comunidad modder creció en torno a la serie y su multijugador online. Taldren cerró después del tercer juego, pero la organización sin ánimo de lucro Dynaverse quiere desarrollar otra entrega.



2000 DEEP SPACE NINE: THE FALLEN

■ Juego de acción en tercera persona que emplea el motor Unreal y se basa en las novelas de la serie *Millennium* de DS9. Puedes jugar como Sisko, Kira o Worf, y fue muy bien recibido.



2000 INVASION

■ Warthog, más conocido por *Colony Wars*, intentó una aproximación similar con este juego ambientado en la época de *Next Generation*. Ryan Cooper debe pilotar una pequeña nave contra Borg, Romulanos, Cardassianos y los Kam'Tahtae.

2000-2003 VOYAGER: ELITE FORCE & ELITE FORCE II

■ Raven licenció el motor Tech 3 de id para este FPS. El alférez Alex Munro (Alexander o Alexandra, según el sexo que elija el jugador) es asignado al equipo de seguridad Hazard. El multi permitía hasta 32 jugadores (el port para PS2 solo toleraba 4). Ritual Entertainment desarrolló la secuela. En ella, Munro (ahora solo de sexo masculino) es asignado a la *Enterprise-E* y, según las decisiones que tome, habrá varios finales disponibles para él.



2000 NEW WORLDS

■ El Proyecto Shiva provoca una lucha territorial entre la Federación, los Klingons y los Romulanos. El port para Dreamcast de este juego de ETR en 3D fue cancelado.



2000 DOMINION WARS

■ Ambientada en la *Dominion War* de DS9, los jugadores tomaban control de flotas de naves en misiones escritas y batallas multijugador. Mal recibido por la superioridad de los Armada de Activision.





DETRÁS DE LOS NIVELES: LIZ DANFORTH

Guionista y diseñadora de misiones de 25th Anniversary y Judgement Rites

¿Se inmiscuyó Paramount en el diseño de algún modo?

Para el primer juego, queríamos que fuera el quinto año de la misión de cinco años, aquel que no se había visto nunca. Se nos dijo que inventáramos lo que quisiéramos y no tocáramos el material que entraba dentro del canon, y fue una pena. Fue una decisión que nunca entendí del todo. Queríamos sumar elementos al universo *Star Trek*, pero también queríamos enlazarlos con cosas que habían sucedido antes, porque tenía por lógica, los fans lo disfrutarían. También sabíamos que los fans nos comerían si hacíamos algo mal, así que intentamos asegurarnos de que todos los detalles eran correctos.

¿Conocisteis al reparto?

No, de hecho contar con las voces reales fue toda una sorpresa. Tengo con esto una historia muy vergonzosa, pero también muy divertida. DeForest Kelley, peleándose con el texto que le escribí, dijo que los diálogos eran los peores que había tenido

que interpretar desde la primera película. Y como McCoy es mi personaje favorito de la serie, casi me mata al decir eso...

¿Mezclar simulación con aventura es la mejor aproximación a este universo?

Las aventuras basadas en la historia eran aún relativamente novedosas. Creo que todo el mundo pensaba por entonces que ese tipo de narrativa en un juego sería un éxito. Todas las partes en la nave, no por casualidad, rompían la narración en bloques, como si se tratara de "episodios".

¿En qué contribuiste?

La parte de Harry Mudd fue bien recibida, y esa fue mía. En general, me costaba decir 'Bueno, suficiente en este mapa. A otra cosa.' Mike Stackpole me insistía en que me limitara a poner 'solo una cosa que molara por mapa' pero me daba miedo quedarme corto en eso.

¿Kirk o Picard?

McCoy, por supuesto.



2000 CONQUEST ONLINE

■ Juego de estrategia a lo Risk, con cada jugador dando vida a un omnipotente Q que controla piezas (personajes, armas, naves) para capturar el mundo del rival. Las piezas podían ser compradas y vendidas online.



2000 BORG CONTACT

■ Este extraño mueble tenía cabezas móviles de Borg interactuando con el jugador, en el típico juego de soportar falsas descargas.



2001 VOYAGER

■ No salió de Estados Unidos, y es un juego de pistolas de luz sobre raíles, lanzado después de que la serie de TV acabara. Incluía la aparición del Delta Flyer.

2000-2001 ARMADA & ARMADA II

■ Juego de estrategia en tiempo real ambientado después de la Dominion War. Campaña para un solo jugador y cuatro razas distintas centrada en la invasión Borg y posibilidad de multi online. Se crearon herramientas para facilitar el modding.



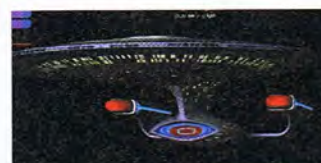
2001 AWAY TEAM

■ Fue comparado a *Commandos* por su punto de vista de la acción y el control de un equipo de soldados de élite. Los miembros del equipo se escogen por sus habilidades como médicos, ingenieros o expertos en táctica.



2002 BRIDGE COMMANDER

■ Totally Games pasó de *X-Wing Alliance* a este simulador de pilotaje espacial. El modo para un jugador se centra en la USS Dauntless, que descubre un plan contra la Federación. El multi permitía el modding.



2004 SHATTERED UNIVERSE

■ Situado en el universo 'espejo', donde la Federación es un imperio brutal. Participan Sulu y Chekov (George Takei y Walter Koenig) en papeles duales, pero la crítica se lo cargó.



NUEVAS MISIONES

2006 TACTICAL ASSAULT

■ Hay campañas para naves Klingon y de la Federación en este juego de estrategia portátil y que permite multi local.



2006 LEGACY

■ Escrito por el guionista de *Star Trek D.C.* Fontana, pero los críticos no tragaron con su mezcla de arcade y estrategia. En PC incluía editor de misiones.



2006 ENCOUNTERS

■ Combate con naves y encárgate de misiones de las cinco etapas de *Star Trek*. Criticado por su parte arcade.

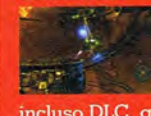
2007 CONQUEST

■ Estrategia en tiempo real ambientada en la Dominion War. Los jugadores controlan una de seis razas y deben construir naves.



2009 D.A.C.

■ Basada en la nueva película y en el combate con naves. Hubo incluso DLC, que incluía un nuevo modo de Supervivencia para un solo jugador.



2009 THE MOBILE GAME

■ Pilota la Enterprise en un shooter controlado con la pantalla táctil.



2010 ONLINE

■ El MMO oficial, con acceso free-to-play o por suscripción. Tendrás que capitanear una nave mientras los Klingon y la Federación combaten.

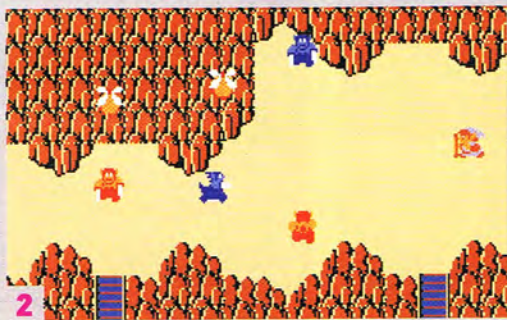


2013 STAR TREK

■ Ambientado entre las dos películas de JJ Abrams, Kirk and Spock (en co-op) se enfrentan a los Gorn. Guion de Marianne Krawczyk y participación de los actores del film.



■ Ningún lector de esta revista tendría problemas para reconocer un juego a partir de una de sus pantallas, ¿pero cuántos pueden saber quién ha desarrollado el juego? En **games™** queremos rendir homenaje a diez grandes figuras que nos han dado juegos cruciales sin los que sería difícil entender el universo de los videojuegos. Algunos son más famosos que otros, desde luego, pero eso no significa nada.



Hideo Kojima

Famoso por: Metal Gear Solid, Zone Of The Enders

1 Durante ya casi 30 años, Hideo Kojima ha sido uno de los desarrolladores que más presencia han tenido en la industria, a veces no por sus juegos sino por sus comentarios o su forma de promocionarse. Creó *Metal Gear* allá por 1987, un juego que originó todo un género, el de la infiltración y el sigilo. Como desarrollador, su influencia es notable a día de hoy y es muy recordado también por el guión de *Police Nauts*, por *Snatcher* y, claro, la larga saga *Metal Gear Solid*, un ejemplo de cómo algunos mezclan cine y videojuego y no sacan ni una cosa ni la otra, pero pueden divertir bastante y generar momentos memorables.

Shigeru Miyamoto

Famoso por: The Legend Of Zelda, Mario

2 Si el padre de Mario está segundo es por su más humilde relación con el mundo de la prensa. Shigeru Miyamoto no da titulares ni está todos los meses en las revistas pese a que su fontanero italiano salvó la industria del videojuego allá por los ochenta y mantiene gran parte del negocio de Nintendo. En su CV hay muchas otras queridas franquicias, como *Donkey Kong*, *The Legend Of Zelda* o *Pikmin*... Durante más de treinta años, Miyamoto ha sido un pionero en mecánicas y en mundos llenos de imaginación y ha influido a una gran cantidad de géneros y engendrado cariño, fama y admiración por igual en todo el mundo.

David Jones

Famoso por: Lemmings, Grand Theft Auto

3 David Jones es el responsable de la adición de buena parte de los primeros jugadores de videojuegos. El desarrollador británico confundió DMA Designs en 1988 y fue uno de los responsables directos de *Lemmings* y la saga *Grand Theft Auto*, una de las mayores franquicias de la historia del videojuego. Desde 1997, *GTA* ha puesto a infinidad de jugadores en la piel de criminales de Liberty City, Vice City y San Andreas y les ha dejado corretear libres de cometer toda clase de tropelía y crear un reino de terror. DNA se convertiría poco después en Rockstar North y Jones se fue para vivir su propia aventura con Realtime Worlds.

Hironobu Sakaguchi

Famoso por: Final Fantasy, Chrono Trigger

4 Hace no mucho, el logo de Square era suficiente para asegurar que detrás había una gran RPG, y eso fue gracias así gracias a Hironobu Sakaguchi. El cofundador de Square libró a su compañía de la bancarrota con el primer *Final Fantasy*. Así, establecería una franquicia de innumerables entregas que sentarían las bases del concepto moderno de JRPG y que vendería más de 100 millones de copias en todo el mundo. Sakaguchi estuvo de un modo u otro implicado en *Final Fantasy* hasta su novena entrega, y su carrera sigue en alza. Dejó la compañía cuando se fusionó con Enix para fundar Mistwalker.

Rob Pardo

Famoso por: World Of Warcraft, Diablo II

5 Como jefe creativo de Blizzard Entertainment, Rob Pardo ha vigilado el desarrollo de un montón de juegos clave, como *Diablo* y *StarCraft*, pero es su trabajo como jefe de desarrollo en *World Of Warcraft* el que lo ha encumbrado como uno de los grandes. *World Of Warcraft* es todavía el juego masivo online más jugado del mundo, con casi 12 millones de suscriptores activos, y Pardo estaba ahí desde el principio, diseñando los botines, arquitecturas, mecánicas y sistemas que hicieron tan popular al juego. Por supuesto que Pardo no creó el género, pero ha sido quien más lo ha empujado a alcanzar el gran éxito.



Satoshi Tajiri
Famoso por: Pokémon

Will Wright
Famoso por: The Sims, SimCity

John Carmack
Famoso por: Quake, Doom

Shinji Mikami
Famoso por: Resident Evil, killer7, God Hand

Sid Meier
Famoso por: Sid Meier's Pirates!, Civilization IV

6 Inspirándose en su niñez como cazador de bichos, Satoshi Tajiri creció y desarrolló una de las franquicias más icónicas de todos los tiempos. El "Hazte con todos" es un himno generacional en todo el mundo, y forma parte de la tozudez de Tajiri en lanzar *Pokémon Rojo y Verde*. Tras seis años de desarrollo y llevar casi a la bancarrota a su estudio Game Freak, en 1996 crearon el mayor fenómeno del videojuego hasta el momento. Bajo el amparo de Shigeru Miyamoto en gran parte del desarrollo, *Pokémon* sería la gran aventura portátil que, pese a simplificar muchas cosas, llegó a millones de personajes en todo el mundo.

7 Pese a que Will Wright se inició en esto en 1984 con *Raid On Bungling Bay*, fue su rol como encargado de *SimCity* durante cinco años el que le confirió el estado de intocable de la industria. Y por si fuera poco, no mucho después lanzó en PC *Los Sims*, el juego más vendido de la historia del ordenador personal. Con su rompedora simulación de la vida diaria de unos personajes, Wright creó un puente irrompible entre mecánicas *hardcore* y jugadores casuales de una forma que nadie había hecho nunca. Wright es un diseñador brillante y se ha labrado una carrera de éxitos en los más de treinta años que lleva en esto.

8 John Carmack es considerado, junto con su ex-compañero John Romero, uno de los pioneros de los shooters, y con razón. Como cofundador de id Software y jefe de programación de la empresa, fue imprescindible en el desarrollo de hitos como *Wolfenstein 3D*, *Doom* y *Quake*. Carmack siempre ha vivido en el filo de la tecnología puntera de esta industria, y de hecho muchos juegos han empleado su tecnología durante años, como *Call Of Duty* y *Half-Life*. Aún sigue desarrollando, aunque cada vez pasa menos tiempo entre videojuegos y más con sus otras pasiones, como la ingeniería de cohetes. Sí.

9 Desde juegos licenciados para la Disney hasta otros que producen ataques al corazón a mansalva, Shinji Mikami ha pasado por un buen montón de situaciones desde que se unió a Capcom en 1990. Seis años después, Mikami daría al mundo un refinamiento del género de terror con *Resident Evil*. Y seguiría trabajando en la serie hasta *Resident Evil 4*, que impuso un nuevo estándar de acción. Suyas son también las demenciales situaciones de *killer7* y, ahora más recientemente, el juego que se supone va a devolver el terror a las consolas, *The Evil Within*. Mikami parece empeñado en perfeccionar formas de asustar.

10 Uno de los pocos desarrolladores de la industria del videojuego que puede poner su nombre en los productos que hace, ese es Sid Meier, también denominado padre de la industria y del género de la estrategia y que lleva 30 años implicado en la creación de juegos. Meier cofundó Firaxis Games en 1996 y se es conocido especialmente por las sagas *Sid Meier's Civilization*, *Sid Meier's Railroad Tycoon* y *Sid Meier's Pirates!*. Cuando no está liderando el desarrollo de alguna secuela de estas sagas, su nombre sigue apareciendo por delante como pura estrategia de marketing. Parece que también tiene mucho ego.

TODO LO QUE NECESITAS PARA ESTAR A LA ÚLTIMA

>> Razer Blade Pro. Potencia para tus juegos

■ Fabricante: Razer ■ Precio: Desde 2.299 \$ (1.751,38 €)

>> "Con el Razer Blade Pro hemos diseñado un portátil de gaming para trabajar y jugar, pensando tanto en los gamers hardcore como en los desarrolladores de juegos, artistas creativos y profesionales de edición de video", explica MinLiang Tan, cofundador y Director Ejecutivo y Creativo de Razer.

Razones para definir así su producto no le faltan, ya que el Blade Pro cuenta con un procesador Intel i7 quad-core de cuarta generación, 8 GB de RAM, disco duro SSD de 128 GB, tarjeta gráfica Nvidia GeForce GTX 765M (2 GB) y sonido Dolby Home Theater v4. Si a esto le añadimos una pantalla LED de 17,3 pulgadas Full HD y un magnífico diseño, el resultado es una impresionante plataforma para jugar. El precio es elevado, pero los componentes que lleva en su interior y el rendimiento que ofrece también lo son.



>> Bravo Collectible Mask

■ Fabricante: EA
■ Precio: 120 \$ (91,42 €)

Si eres fan de la franquicia *Army of Two* de EA, te encantará esta máscara Bravo. Está fabricada con fibra de vidrio de alta calidad y pintada a mano. Curiosamente, el fabricante aconseja usarla solo como artículo de colección, y no como casco, pero algo nos dice que más de uno hará caso omiso de la advertencia. La máscara Bravo está disponible en la tienda oficial de EA, en la dirección gear.ea.com/bravo-collectible-mask.html.



>> Turtle Beach XP Seven Series

■ Fabricante: Turtle Beach
■ Precio: 299,90 €

Compatible con Xbox360, PlayStation 3, PC, Mac y dispositivos móviles, el pack incluye micrófono extraíble, unidad de control de audio y un adaptador para disfrutar del sistema Dolby Surround en consolas. Es el modelo más alto de la gama de Turtle Beach y está fabricado con acabados en cuero. Cuenta con altavoces de 50 mm y tecnologías como Dynamic Chat Boost y Adjustable Surround Angles.





>> Asus Xonar U7 USB

■ Fabricante: Asus ■ Formato: PC
■ Precio: 99 €

La Xonar U7 es una tarjeta de sonido externa con una relación señal-ruido de 114 dBs y conectividad USB. Entre otras características, incluye un amplificador de auriculares, micrófono integrado, control de volumen y compatibilidad de la tecnología Dolby Home Theater v4, a lo que hay que sumar una frecuencia de respuesta de 10 Hz - 46 KHz, conversión 192 KHz, 16/24 bits, y 7.1 canales de audio.

Es un dispositivo creado tanto para los gamers que desean una mayor calidad de sonido en sus auriculares, como para los usuarios que quieren disfrutar de su colección de música con una calidad superior a las soluciones integradas en placa. La conectividad USB permite que la tarjeta tome la energía necesaria sin conectar un adaptador de corriente y hace innecesaria cualquier tipo de configuración.

Concretamente, en los juegos tendrás un posicionamiento más preciso que permite localizar a los enemigos y percibir los efectos sonoros de un modo más claro. Por su parte, los controles dedicados permiten ajustar el volumen general y el del micrófono sin navegar menús de software ni interrumpir la partida. Además, el control de volumen permite manipular tanto el de los auriculares como el de los altavoces.

Películas TOP

Breaking Bad

■ Ya está disponible en DVD y Blu-ray la quinta temporada de Breaking Bad, protagonizada por los ganadores del Premio Emmy Bryan Cranston y Aaron Paul. Junto con la serie, emitida en España por Paramount Comedy, se incluyen más de tres horas de extras.



Halo 4: Forward Unto Dawn

■ Edición Deluxe en Blu-ray (21,99 €, www.zavvi.es) con cinco episodios de 15 minutos cada uno. La serie fue creada para la promoción del videojuego Halo 4 y está protagonizada por el Jefe Maestro.

>> Guía Oficial Assassin's Creed IV Black Flag

■ Editorial: Piggybak ■ Formato: PS3, Xbox 360, PC
■ Precio: 19,99 €

Piggyback Interactive ha confirmado que la "Guía Oficial Completa de Assassin's Creed IV Black Flag" se lanzará de forma simultánea con el propio videojuego el próximo 31 de octubre de 2013. El producto ha sido elaborado por el mismo equipo responsable de las guías oficiales de las dos anteriores entregas de la reconocida franquicia. Disfruta de todos los contenidos de esta producción protagonizada por Edward Kenway, miembro de la Orden de los Asesinos, y sigue paso a paso su aventura en el juego. Ofrece una amplia documentación con detalles de estadísticas, diagramas y análisis de expertos, además de incluir detalles de la historia, la sección multijugador y todas las misiones principales y secundarias, como principales elementos. Junto con la guía se suministra un póster gratuito con un mapa que abarca todas las ubicaciones del juego.



Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **ANTONIO ASENSIO MOSBAH**

Presidente de la Comisión Ejecutiva
Director General
Director Editorial y de Comunicación

JUAN LLOPART
CONRADO CARNAL
MIGUEL ÁNGEL LISO

Directora del Área de Revistas
Directora del Área Comercial Nacional de Prensa
Director del Área de Libros
Directores del Área de Prensa
y Plantas de Impresión

MARTA ARIÑO
MARTA BILBAO
ROMÁN DE VICENTE

Director de Área de Recursos Humanos

JOAN ALEGRE y **ENRIQUE SIMARRO**
DAVID CASANOVAS

REDACCIÓN

Director: **LUIS JORGE GARCÍA**
Redactor Jefe: **ALEXIS CANALES**
Redacción: **SANTIAGO BLÁZQUEZ, PEDRO ARRANZ**

Colaboradores

PEDRO BERRUEZO, JAVI SÁNCHEZ, BRUNO LOUVIERS,
LÁZARO FERNÁNDEZ y AV DESIGN

Sistemas Informáticos: **JAVIER RODRÍGUEZ**

C/ORDUÑA, 3, 28034 MADRID
TEL: 91 586 33 00
GAMES@GRUPOZETA.ES

ÁREA DE REVISTAS

Director de Desarrollo: **CARLOS SILGADO**
Director de Producción: **JAVIER BELLVER**
Jefe de Producción: **JORGE BARAZÓN**
Responsable de Marketing: **FERNANDO VALLARINO**

SUSCRIPCIONES, NÚMEROS ATRASADOS Y ATENCIÓN AL LECTOR
902 05 04 45 DE 9 A 14 H.

PUBLICIDAD

Director de Publicidad Centro: **JULIÁN POVEDA**
Director de Publicidad Cataluña: **FRANCISCO BLANCO**
Coordinación de Publicidad: **CELIA SÁNCHEZ, ISABEL MARTÍN**

DELEGACIONES EN ESPAÑA

CENTRO: LUIS RODRÍGUEZ, M^o JOSÉ MARTÍNEZ, JOSÉ MARÍA HIDALGO.
C/Orduña, 3, 28034 Madrid.
Tel: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63

Cataluña y Baleares: JAVIER SOLER, VERÓNICA BOADA.
C/ Consell de Cent, 425, 08009 Barcelona.
Tel: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28

Levante: JOSÉ LÓPEZ, VICENTE CAUSERÁ. Embajador Vich, 3, 2^o D.
46002 Valencia. Tel: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30

Sur: GESMEDIOS Y ASOCIADOS, S.C. Asunción, 76-4^o Izqda. 41011 SEVILLA
95 4275372-61699770. mortiz@zetastur.com

Norte: JESUS M^o MATUTE. Alameda Urquiza, 52. Aptdo. 1221.
48011 Bilbao. Tel: 607 45 31 08. Fax: 944 39 52 17

Canarias: MERCEDES HURTADO. Tel: 653 904 482.

Galicia: ESTÍBALIZ RODRÍGUEZ. Avenida Camélias, 17 - 19, 36202 Vigo
Tel: 986 61 69 77

Aragón: JOSÉ MANUEL HERNÁNDEZ. Hernán Cortés, 37
50005 Zaragoza. Tel: 976 70 04 00

INTERNACIONAL:

DIRECTORA DE PUBLICIDAD INTERNACIONAL: Gema arcos +34 91 586 36 31
gema.arcos@zetagestion.com

EJECUTIVA COMERCIAL: Andreea MANGAR +34 91 586 36 32
andreea@zetagestion.com

ITALIA: Studio Villa SRL. Carta VILLA/+39 02 311 662- carlo@studiovilla.com

FRANCIA / BÉLGICA: Infopac SA: Jean-Charles ARSEILLE/+33 14643 1430- jcarbel-@infopac.fr

HOLANDA: Infopac NL: Tsjeng KRISHNADATH/+31 2484444 636-
tsjeng.krishnadath@infopac.nl

REINO UNIDO: GCA: Greg CORBETT/+44 207 730 60 33- greg@gca-international.co.uk

SUIZA: Adnitive SA: Philippe GIRARD-
DOT/+41 22 79 46 26- philippe.girard@adnitive.net

ALEMANIA: BCN: Tanja
SCHRADER/+49 899 250 3532- tanja.schrader@burda.com

PORTUGAL: limitada
Publicidade: Paulo ANDRADE/+35 121 385 35 45- pandrade@limitadapub.com

GRECIA: Publicitas Hellas SA: Sophie PAPAPOLYZOU/+30 2111 060 300- sophie.pap-
apolyzou@publicitas.gr

EEUU: Publicitas USA: Howard MOORE/+1 212 330 07 34-
hmoore@publicitas.com

INDIA: Mediascope Publicitas: Srinivas IYER/+91 22 2283
5755- srinivas.iyer@mediascope.com

JAPÓN: Pacific Business: Mayumi KAI/+81
336 61 61 38- pb2010@gol.com

BRASIL: Alina Media: Olivier CAPOULADE/+55
1194 989 444- ocapoulade@alinamedia.com

IMPRESIÓN: Rotocolorhi, S.A. Ronda de Valdecarrizto, 13. Tres Cantos (Madrid).

DISTRIBUYE: GDE Revistas, S.L.
Parque Empresarial, Calle de la Agricultura, D-10
11407 Jerez de la Frontera, Cádiz. Tel: 902 548 999

DEPÓSITO LEGAL: B-9134-2012
PRINTED IN SPAIN

GAMESTM

es una publicación mensual producida por EDICIONES REUNIDAS S.A.

games™

games™ no se hace responsable de la opinión de sus colaboradores en los trabajos publicados, ni se identifica necesariamente con la opinión de los mismos. Así como tampoco de los productos y contenidos de los mensajes publicitarios que aparecen en la revista, que son exclusiva responsabilidad de la empresa anunciadora.

games™ se publica con licencia de Imagine Publishing Limited. Todos los derechos del material licenciado, incluyendo el nombre games™, son propiedad de Imagine Publishing Limited y no pueden ser reproducidos, ni total ni parcialmente, sin el consentimiento previo y por escrito de Imagine Publishing Limited. ©2012 Imagine Publishing Limited. www.imagine-publishing.co.uk

Regreso a Demon's Souls

→ PlayStation Plus lo regala este mes y tuvimos que volver a jugarlo

La memoria del os jugadores va a tratar mejor a *Dark Souls* que a su antecesor espiritual, *Demon's Souls*, que en su día vio la luz en Europa y EEUU porque muchos lo estaban importando de Asia dada su popularidad en Internet. Y es que la experiencia que proponía era única: un juego de acción y rol oscuro, con una estructura muy abierta

y que enfrentaba al jugador a un mundo cruel, que no daba tregua y que lo llevaba al límite de su capacidad. Volvimos a jugarlo confiados de que ya no nos pillaría por sorpresa, pero qué equivocados estábamos: sus pasadizos y sus trampas volvieron a recordarnos por qué nos gustaba tanto: porque es capaz de producir un miedo primigenio que no sentimos en el día a día: el miedo a morir.

LA PRIMERA REVISTA ESPAÑOLA DE VIAJES

—Este mes, en Viajar—

PLAYAS ESPAÑOLAS

(LEJOS DE LA RUTINA)



Y llévate la guía:

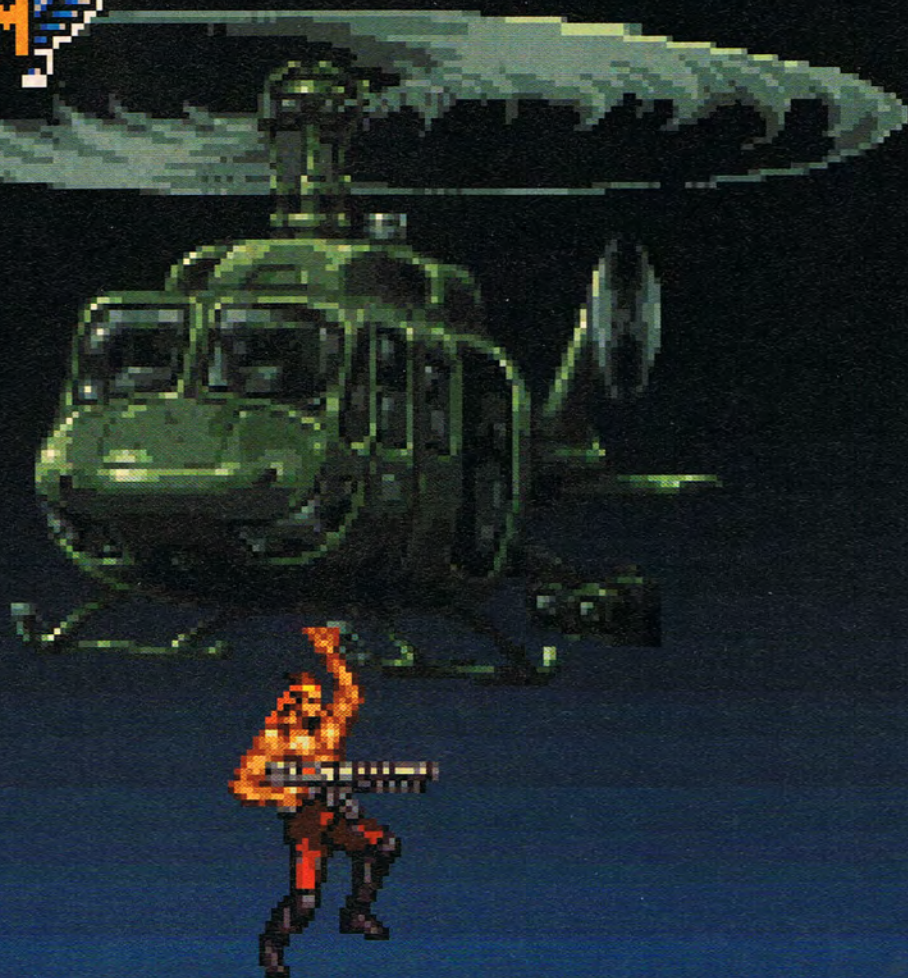
ELCHE



ADEMÁS:

- > **COSTA RICA** LAS SELVAS DEL QUETZAL
- > **GRAN BRETAÑA** 12 ESCAPADAS SIN PISAR LONDRES

1P
X05



Regresa a casa, compi,
que te lo has ganado.
Vuelves al frente con lo
nuevo de **games™** en
septiembre

¡CONSIGUE IMÁGENES IMPACTANTES!

Photoshop®

PRÁCTICO

¡OFERTA ESPECIAL!
SUSCRÍBETE Y
AHORRA HASTA
UN 40%

¡116 páginas del
mejor contenido
sobre Photoshop!

¡Incluye CD-ROM!
Mira y aprende
con nuestros
tutoriales en vídeo



La única **revista sobre Photoshop**
con vídeos en CD-ROM de todas las técnicas

A la venta en tu quiosco habitual
¡Reserva tu número por anticipado!

EXPLORACIÓN RPG ACCIÓN

EXCLUSIVOS PARA
NINTENDO 3DS

LA AVENTURA CON LA QUE ESTABAS SOÑANDO

SI ERES FAN
DE MARIO
LLÉVATELO EN EL
BOLSILLO



RESÉVALO YA
Y LLÉVATE ESTE EXCLUSIVO KIT DE VIAJE



A LA
VENTA EL
12
DE JULIO



DISPONIBLE EN: AMAZON · BLADE CENTER · CANAL OCIO · EL CORTE INGLÉS · FNAC · GAME · GAMESHOP
GAMESTOP · MEDIAMARKT · TUTIENDEVIDEOJUEGOS.COM · TOYS'R'US · XTRALIFE.ES · ZONAVIDEOJUEGO.COM

Unidades totales disponibles: 4.745. Consulta antes disponibilidad en tu establecimiento.



© 2013 Nintendo. Developed by ALPHADREAM.
TM, ® and the Nintendo 3DS logo are trademarks of Nintendo. © 2013 Nintendo.

Nintendo

Luigi's
Mansion. 2

New SUPER
MARIO BROS. 2

DONKEY KONG
COUNTRY
RETURNS
3D

MARIOKART 7

SUPER
MARIO
3D LAND

PAPER MARIO
Sticker Star

Y ADEMÁS:

MARIO PARTY,
MARIO GOLF WORLD TOUR,
MARIO & DONKEY KONG,
MARIO TENNIS OPEN

Y MUCHOS MÁS